

การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุภาวะการติดเกมส์และพฤติกรรมการลักขโมยของนิสิตระดับปริญญาตรี

ฐิติวัสส์ นุ่มกัน

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม

คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

กรกฎาคม 2561

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยบูรพา

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ได้พิจารณา
วิทยานิพนธ์ของ จูติวิสต์ นุ่มกัน ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม
ของมหาวิทยาลัยบูรพาได้

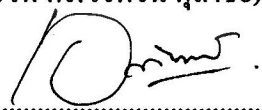
อาจารย์ผู้ควบคุมงานนิพนธ์



..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(พันตำรวจโท ดร. ไหวจน์ กุลาชัย)

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

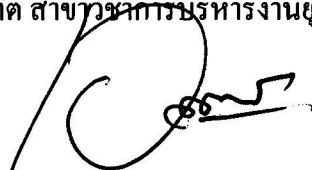

..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ (พิเศษ) พันตำรวจเอก ดร. ปกรณ์ มณีปกรณ์)


..... กรรมการ
(พันตำรวจโท ดร. ไหวจน์ กุลาชัย)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.เอกวิทย์ มณีชร)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชีระ กุลสวัสดิ์)

คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรรัฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม
ของมหาวิทยาลัยบูรพา


..... คณบดีคณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ว่าที่เรือตรี ดร.เอกวิทย์ มณีชร)

วันที่ 31 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2561

ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาจาก พันตำรวจโท ดร.ไวพจน์ กุลาชัย อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำแนวทางที่ถูกต้อง ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความละเอียดถี่ถ้วนและเอาใจใส่ด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ พันตำรวจโท ดร. ไวพจน์ กุลาชัย อาจารย์ประจำภาควิชารัฐประศาสนศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ ที่กรุณาให้ความรู้ ให้คำปรึกษา ตรวจสอบแก้ไขและวิจารณ์ผลงานทำให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบ รวมทั้งให้คำแนะนำแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีคุณภาพ นอกจากนี้ ขอขอบคุณ นักศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชาและมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตบางพระ ตั้งแต่ชั้นปีที่ 1 - 4 ที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัย ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

เนื่องจากงานวิจัยครั้งนี้ส่วนหนึ่งได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยของมหาวิทยาลัยบูรพา จึงขอขอบพระคุณ ณ ที่นี้ด้วย

ขอกราบของพระคุณ คุณแม่วิภาวรรณ คุณย่ามณีรัตน์ คุณพรพรพี และพี่ ๆ ทุกคนที่ให้การกำลังใจ และสนับสนุนผู้วิจัยเสมอมา

คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นกตัญญูคุณเวทิตาแด่ บุษปการี บุรพาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านทั้งในอดีตและปัจจุบัน ที่ทำให้ข้าพเจ้าเป็นผู้มีการศึกษา และประสบความสำเร็จมาจนตราบเท่าทุกวันนี้

จิตติวัตร นุ่มกัน

58920166: สาขาวิชาการบริหารงานยุติธรรมและสังคม; ร.ม. (การบริหารงานยุติธรรมและสังคม)

คำสำคัญ: โมเดลสมการโครงสร้าง/ ภาวะการติดเกมส์/ พฤติกรรมการลักขโมย

ฐิติวัสส์ นุ่มกัน: การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุการติดเกมส์และพฤติกรรมการลักขโมยของนิสิตระดับปริญญาตรี (DEVELOPING A CAUSAL MODEL OF GAME ADDICTION AND STEALING BEHAVIOR AMONG UNDERGRADUATE STUDENTS) คณะกรรมการควบคุมวิทยานิพนธ์: ไหวพจน์ ภูลาชัย, ร.ด., 87 หน้า. ปี พ.ศ. 2560.

วัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เพื่อศึกษาภาวะการติดเกมส์และพฤติกรรมการลักขโมย ปัจจัยที่ส่งผลต่อภาวะการติดเกมส์และพฤติกรรมการลักขโมยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้แก่ มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตบางแสน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตบางพระ ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล และทำการวิเคราะห์ข้อมูลใช้เทคนิคการวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง ผลการวิจัย โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุภาวะการติดเกมส์และพฤติกรรมการลักขโมยของนิสิตระดับปริญญาตรี มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่าไค-สแควร์ เท่ากับ 330.680 ที่ค่าองศาอิสระ (df) เท่ากับ 104 ($p < .05$) ค่าไค- สแควร์สัมพัทธ์ เท่ากับ 3.18 ค่าดัชนีความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .904 ค่าดัชนี Comparative fit index (CFI) เท่ากับ .947 ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .080 ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (RMR) เท่ากับ .063 ค่าดัชนี Normed fit index (NFI) เท่ากับ .925

58920166: MAJOR: JUSTICE AND SOCIAL ADMINISTRATION; M.Pol.Sc.

KEYWORD: STRUCTURAL EQUATION MODELING/ GAME ADDICTION/ STEALING
BEHAVIOR

THITIWAT NUMKHAN: DEVELOPING A CAUSAL MODEL OF GAME
ADDICTION AND STEALING BEHAVIOR AMONG UNDERGRADUATE STUDENTS.

ADVISORY COMMITTEE: WAIPHOT KULACHAI, Ph.D., 87 P., 2017.

The objectives of this study were to examine game addiction and stealing behavior, factors affecting game addiction, and factors affecting stealing behavior among undergraduate students. The samples of this study were students from 3 universities, Burapha University, Kasetsart University Sriracha Campus and Rajamangala University of Technology Tawan-ok. The questionnaire was employed to collect the data. The collected data were analyzed using structural equation modeling technique.

The results indicated that a causal model of game addiction and stealing behavior among undergraduate students is consistent with the empirical data. Chi-square test provided the results of consistency = 330.680, $df = 104$, $p < .05$, GFI = .904, CFI = .947, RMSEA = .080, RMR = .063 NFI = .925

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญภาพ.....	ฐ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
กรอบแนวคิด.....	5
สมมุติฐานการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
ส่วนที่ 1 ทฤษฎีความผูกพัน (Attachment theory).....	7
ส่วนที่ 2 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม (Moral development theory).....	9
ส่วนที่ 3 ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of needs theory).....	13
ส่วนที่ 4 ทฤษฎีความผูกพันทางสังคม (Social bond theory).....	14
ส่วนที่ 5 ทฤษฎีการควบคุมทางสังคม (Social control theory).....	16
ส่วนที่ 6 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory).....	16
ส่วนที่ 7 ทฤษฎีการมีปฏิริยาต่อกัน (Interactional theory).....	18
ส่วนที่ 8 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมส์.....	19
ส่วนที่ 9 ผลกระทบของการติดเกมส์.....	21
ส่วนที่ 10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	22

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	31
รูปแบบการวิจัย.....	31
ประชากร.....	31
กลุ่มตัวอย่าง.....	31
การสุ่มตัวอย่าง.....	32
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	33
การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ.....	35
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	36
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
4 ผลการวิเคราะห์.....	38
การวิเคราะห์คุณลักษณะทางประชากร.....	38
การวิเคราะห์ลักษณะของตัวแปรที่ทำการศึกษา.....	45
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวมของตัวแปร.....	45
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลรายด้านของตัวแปร.....	46
การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ.....	50
การวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบปัญหาตัวแปรมีความสัมพันธ์กันเองสูง.....	50
การวิเคราะห์การแจกแจงของตัวแปร.....	51
การวิเคราะห์เพื่อทดสอบเมทริกซ์เอกลักษณะ.....	52
การวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน.....	53
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	68
สรุปผล.....	68
อภิปรายผล.....	73
ข้อเสนอแนะ.....	74
บรรณานุกรม.....	76
ภาคผนวก.....	81
ประวัติย่อของผู้วิจัย.....	87

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	จำนวนประชากร 3 มหาวิทยาลัย.....	31
2	กลุ่มตัวอย่างจากประชากรแบบสัดส่วน.....	32
3	เกณฑ์ในการอธิบายระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวแปร.....	34
4	ค่าครอนบาค แอลฟา (Cronbach's alpha) ของมาตรวัดต่าง ๆ.....	36
5	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ.....	39
6	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ.....	39
7	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามมหาวิทยาลัย.....	40
8	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามคณะ.....	40
9	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชั้นปี.....	42
10	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายรับต่อเดือน.....	43
11	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามที่พักอาศัย.....	43
12	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความถี่ในการเล่นเกมส์.....	44
13	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการมีคอมพิวเตอร์.....	44
14	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลในการเล่นเกมส์.....	45
15	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรที่ทำการศึกษา.....	46
16	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว จำแนกเป็น รายชื่อ.....	46
17	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรด้านอิทธิพลจากเพื่อนจำแนกเป็น รายชื่อ.....	47
18	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคม จำแนกเป็น รายชื่อ.....	48
19	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรภาวะการติดเกมส์จำแนกเป็นรายชื่อ....	49
20	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรพฤติกรรมกรรมการลักขโมย จำแนกเป็น รายชื่อ.....	49
21	ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร.....	50
22	ค่าความเบ้และความโค้งของตัวแปร.....	51

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
23	ผลการทดสอบค่าสถิติ Bartlett's test of sphericity.....	52
24	เปรียบเทียบค่าสถิติของโมเดลตามสมมติฐานกับค่าสถิติของโมเดลที่ทำการแก้.....	60
25	ผลการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน.....	61
26	วิเคราะห์ความตรงเชิงสอดคล้อง (Convergent validity).....	62
27	เปรียบเทียบค่าสถิติของโมเดลตามสมมติฐานกับค่าสถิติของโมเดลที่ทำการแก้.....	64
28	สรุปดัชนีความสอดคล้องของโมเดลสมการ โครงสร้าง.....	65
29	ปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการลักขโมย.....	66
30	ทดสอบสมมติฐาน.....	67

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1 กรอบแนวคิด	5
2 การวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว.....	53
3 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว (หลังจากการปรับ โมเดล).....	54
4 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรอิทธิพลจากเพื่อน.....	55
5 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรอิทธิพลจากเพื่อน (หลังจากการปรับ โมเดล).....	56
6 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคม.....	57
7 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรภาวะการคิดเกมส์.....	57
8 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรพฤติกรรมการลักขโมย.....	58
9 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis -CFA).....	59
10 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis -CFA): โมเดลที่ปรับ แก้ (Modified model).....	60
11 โมเดลสมมติฐาน (Hypothesized model).....	63
12 โมเดลที่ปรับแก้ (Modified model).....	64

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเกมส์ถือเป็นสื่ออิเล็กทรอนิกส์อย่างหนึ่ง ที่อยู่กับเด็กและวัยรุ่นมากกว่าสื่ออื่น ๆ เนื่องจากเป็นสื่อที่เข้าถึงง่าย ให้ความสนุกสนาน ซึ่งในปัจจุบันการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกมและมีแนวโน้มที่จะมีผู้ใช้เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งก็ไม่น่าแปลกใจแต่อย่างใด เพราะวิถีชีวิตของคนยุคใหม่เข้าไปผูกพันกับโลกไซเบอร์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้นับตั้งแต่คอมพิวเตอร์ได้กลายเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในครัวเรือน และดูเหมือนว่าจะเป็นสื่อที่พ่อแม่ ผู้ปกครองใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยเหลือเด็ก เนื่องจากคิดว่าเกมเป็นสิ่งที่จะช่วยทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ไปด้วยกับเทคโนโลยีใหม่ ๆ และยังทำให้พ่อแม่มีเวลาส่วนตัวมากขึ้น จากผลการวิจัยของสุภาวดี เจริญวานิช (2557) ระบุว่าปัจจัยทางด้านชีวภาพ จิตใจ ครอบครัว หรือสังคม ล้วนเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมการติดเกมส์ในเด็กทั้งสิ้น

จากข้อมูลผลการสำรวจจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ระบุว่าเด็กไทยติดเกมส์หนักเป็นอันดับ 1 ของเอเชีย โดยมีจำนวนมากกว่า 2.7 ล้านคน จากจำนวนเด็กในประเทศที่มีทั้งหมด 18 ล้านคน โดยกรมสุขภาพจิตและกระทรวงสาธารณสุข เผยว่าเด็กไทยติดเกมส์ออนไลน์ บางคนถึงขั้นเสพติดรุนแรงไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้ คิดเป็นร้อยละ 10 - 15 ของเด็กนักเรียนทั่วประเทศ อีกทั้งจากการสำรวจยังพบว่า เด็กไทยเล่นเกมออนไลน์ผ่านโทรศัพท์และอินเทอร์เน็ต สูงถึง 3.1 ชั่วโมงต่อวัน ซึ่งถือเป็นอันดับ 1 ของประเทศในแถบเอเชีย (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2557; กรมสุขภาพจิต, 2560; ไทยพีบีเอสนิวส์, 2560)

จากข้อมูลกระทรวงวัฒนธรรมระบุว่า “ร้อยละ 80 ของเด็กติดเกมส์มักจะเลือกเล่นเกมที่มีความรุนแรง” และข้อมูลจากสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล ระบุว่า “10 อันดับแรกเป็นเกมส์ที่เน้นการใช้ความรุนแรง เช่น สอนเด็กยิงต่อสู้กัน ซึ่งเกมส์แนวต่อสู้ เกมส์ที่เน้นการใช้ความรุนแรง ส่วนใหญ่เนื้อหามีปืน เป็นฉากประกอบ” (จารีศิริ กุลศิริปัญญา, 2558)

จากข้อมูลศูนย์ป้องกันและแก้ไขปัญหาดังกล่าว สถาบันจิตเด็กและวัยรุ่น มีข้อมูลว่าช่วงต้นปี 2560 ที่ผ่านมานั้น พบผู้ป่วยที่เป็นเด็กและเยาวชนที่ได้รับการวินิจฉัยแล้วว่าเข้าข่ายการมีพฤติกรรมติดเกมส์ หรือมีอาการเสพติดการเล่นเกมส์ โดยมีระดับอาการเสพติดตั้งแต่ปานกลางจนไปถึงขั้นรุนแรง ที่ต้องเข้ารับการรักษาอย่างเร่งด่วน จำนวน 53 คน ซึ่งเป็นจำนวนสถิติที่สูงขึ้น

ถึง 1.5 ในรอบ 3 ปี ที่ผ่านมา ซึ่งจากการวิจัยทางจิตเวช พบว่า เด็กกลุ่มนี้มีอาการทางจิตร่วมด้วย เช่น โรคสมาธิสั้น โรควิตกกังวล โรคซึมเศร้า เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของปีณธร ชัชรรัตน์ (2552) ที่กล่าวว่า หนึ่งในปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการติดเกมนั้นมาจาก ปัจจัยด้านตัวเด็กเอง กล่าวคือ เด็กบางคนมีโรคประจำตัว เช่น โรคสมาธิสั้น โรคซึมเศร้า ซึ่งเป็นอีก หนึ่งในปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดพฤติกรรมติดเกมส์ (ฐานเศรษฐกิจ, 2560)

ปีณธร ชัชรรัตน์ (2552) กล่าวว่า ปัจจัยการติดเกมส์มีหลายประการซึ่งประกอบไปด้วย

1. ปัจจัยด้านครอบครัว พบว่าครอบครัวที่เลี้ยงลูกแบบปล่อยปละละเลย ไม่ฝึกวินัยให้กับเด็ก ตามใจเด็ก บางครอบครัวพ่อแม่เด็กแยกกันอยู่ ซึ่งทำให้เด็กไม่มีกิจกรรมที่จะทำร่วมกันกับครอบครัว ทำให้เด็กรู้สึกเหงา อ้างว้าง และขาดความสุข
2. ปัจจัยด้านตัวเด็ก เด็กบางกลุ่มมีบุคลิกภาพที่อ่อนแอ มักจะต้องพึ่งพาผู้อื่นอยู่เสมอ ซึ่งสามารถถูกชักจูงได้ง่าย นอกจากนี้ยังมีเด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น เด็กที่เป็นโรคซึมเศร้า เด็กที่ขาดทักษะในการเข้าสังคม และเด็กที่ขาดความภาคภูมิใจในตนเองและรู้สึกว่าตนเองไร้คุณค่าและไร้ความหมาย
3. ปัจจัยด้านกายภาพ ซึ่งเกิดจากการเปลี่ยนแปลงของสารเคมีในสมอง ในทางวิทยาศาสตร์การแพทย์พบว่า ขณะที่เด็กเล่นเกมสนั้น การเล่นเกมจะไปกระตุ้นให้สารโดปามีน (Dopamine) ซึ่งสารเคมีนี้ทำให้มนุษย์รู้สึกสนุกสนาน ตื่นเต้น เร้าใจเมื่อเล่นเกม เมื่อหยุดเล่นสมองก็ต้องการสารโดปามีนดังกล่าว (ปีณธร ชัชรรัตน์, 2552) จึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้เด็กต้องการที่จะเล่นเกมส์อีกครั้ง เพราะเล่นแล้วรู้สึกสนุก ตื่นเต้น ดังนั้นส่วนหนึ่งของการติดเกมส์จึงเป็นที่สมองด้วย ส่วนปัจจัยรอง ประกอบด้วย

1. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม จากความเจริญด้านเทคโนโลยีทำให้สื่อโฆษณามีอิทธิพลต่อวัยรุ่นสูงและการเข้าถึงสื่อโทรคมนาคมต่าง ๆ ง่าย เช่น อินเทอร์เน็ต จึงมีส่วนจูงใจให้วัยรุ่นหันไปเล่นเกมส์ต่าง ๆ มากมาย นอกจากนั้นกลุ่มเพื่อนฝูงที่ชักจูงให้ไปร่วมเล่นเกมส์ก็มีส่วนสำคัญเช่นกัน ตลอดจนร้านวิดีโอเกมส์ก็เกิดขึ้นมากมาย ทั้งชุมชนในเมืองและชนบท บางแห่งเปิดให้บริการ ตลอด 24 ชั่วโมงด้วยกัน
2. ปัจจัยทางด้านสังคม โดยเพื่อนเป็นก็ปัจจัยที่มีความสำคัญ ซึ่งอาจมีการชักจูงกันไปเล่นเกมส์ การเล่นเกมส์ทำให้เจอเพื่อนใหม่และสังคมใหม่ เมื่อมีปัญหาที่สามารถขอความช่วยเหลือหรือขอคำปรึกษากันได้ บางกลุ่มมีการพัฒนาความสัมพันธ์จากเพื่อนในเกมส์ไปเป็นลูกพี่ลูกน้องก และบางกลุ่มอาจชักชวนกันเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับอบายมุขหรือสิ่งที่มีผิดกฎหมายอื่น ๆ อีก เช่น การดื่มสุรา การเสพยาเสพติด การลักขโมย ตลอดจนการค้าประเวณี ซึ่งอาจเกิดปัญหาอื่น ๆ ตามมาอีกได้

ปัญหาเด็กวัยรุ่นติดเกมส์ออนไลน์และเกมส์ออฟไลน์ สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกครอบครัว และไม่จำกัดอายุผู้เล่น ซึ่งมีวัยรุ่นเป็นจำนวนมากที่ติดเกมส์จนไม่สนใจการเรียน หรือในกรณียิ่งไปกว่านั้น คือบางคนไม่ยอมไปโรงเรียน เพื่อที่จะใช้เวลานั้นในการเล่นเกมนส์ จึงทำให้ผลการเรียนตกต่ำลงอย่างมาก (เกษมกล เกียรติพจนานันท์, 2553) เมื่อถูกห้ามบ่อยครั้ง วัยรุ่นจะแอบหนีผู้ปกครอง

ไปเล่นเกมที่ร้านเกมส์ ซึ่งในปัจจุบันก็มีเกมส์ต่าง ๆ มากมายที่มาพร้อมกับเทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้น โดยปกติเกมส์จะถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เล่น ซึ่งก็就会有มีการกิจให้ทำไปเรื่อย ๆ ใ้ระดับขั้นขึ้นไปเรื่อย ๆ “และเมื่อทำภารกิจนั้นสำเร็จก็จะได้รับสิ่งตอบแทน ไม่ว่าจะเป็นระดับความชำนาญในเกมส์ หรือไอเทมต่าง ๆ ซึ่งจะทำให้ผู้เล่นเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงและความก้าวหน้าของตัวเอง ส่งผลให้ผู้เล่นอยากที่จะพัฒนาตัวละคนนั้นต่อไปเรื่อย ๆ จึงทำให้ผู้เล่นเกิด ภาวะติดเกมส์” (จารีศรี กุลศิริปัญญา, 2558)

ในแต่ละวันการเล่นเกมส์อย่างเดียอาจส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางด้านจิตใจของวัยรุ่น ซึ่งจะส่งผลทางด้านอารมณ์ โดยเด็กจะแสดงพฤติกรรมไม่พอใจหรือบางรายอาจมีพฤติกรรมก้าวร้าวอารมณ์รุนแรงถ้าไม่ได้เล่นเกมตามที่ต้องการและในกลุ่มเด็กวัยรุ่นที่ติดเกมส์จนไม่สามารถควบคุมตัวเองได้ และอาจหาเงินมาอย่างไม่ถูกต้องเพื่อมาเล่นเกม ซึ่งปัญหาของเด็กติดเกมส์ก็จะส่งผลกระทบต่อครอบครัว และอาจส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ของคนในครอบครัว เพราะสมาชิกในครอบครัวไม่มีกิจกรรมหรืองานอดิเรกที่จะทำร่วมกัน โดยปัญหาที่ตามมานี้อาจก่อให้เกิดปัญหาความสัมพันธ์ภายในครอบครัวได้ (จารีศรี กุลศิริปัญญา, 2558)

การที่วัยรุ่นและเยาวชนเล่นเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรง สามารถส่งผลถึงปัญหาการลอกเลียนแบบความรุนแรงจากเกมส์ได้ เช่น เด็กติดเกมส์จนเสียการเรียน เสียสุขภาพ เด็กใช้เงินค่าขนมหมดไปกับค่าเล่นเกมการลักเล็กขโมยน้อยเพื่อนำเงินไปเล่นเกม การหนีออกจากบ้านเพียงเพราะติดเกมส์จนกลายเป็นเด็กเร่ร่อน เด็กจะมีพฤติกรรมในทางร้าย เช่น ทะเลาะวิวาท มั่วสุมยาเสพติด มั่วสุมทางเพศ ฯลฯ เมื่อหลายปีที่ผ่านมาเกิดเป็นข่าวปัญหาสังคมขึ้น เนื่องจากมีเด็กมัธยมปลายลอกเลียนแบบพฤติกรรมตามเกมส์ โดยก่อเหตุฆ่าชิงทรัพย์ไซเฟอร์แท็กซึ่งเด็กสารภาพว่า ได้ลอกเลียนแบบพฤติกรรมเช่นนี้มาจากเกมส์ที่ตนเองเล่น ซึ่งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นชี้ให้เห็นว่าสาเหตุสำคัญนั้นมาจากเกมส์ที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสมกับวัย (จารีศรี กุลศิริปัญญา, 2558)

จากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมส์และพฤติกรรมการลักขโมยของนิสิตระดับปริญญาตรี ทั้งนี้ เพื่อใช้เป็นข้อมูลนำไปใช้ในการแก้ปัญหาภาวะการติดเกมส์ของนิสิตระดับปริญญาตรีในภาคตะวันออกเฉียงเหนือต่อไป

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาภาวะการติดเกมส์และพฤติกรรมการลักขโมยของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อภาวะการติดเกมส์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี

3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการลักขโมยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี
ในเขตจังหวัดชลบุรี

4. เพื่อพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุการคิดเกมส์และพฤติกรรมการลักขโมยของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุพฤติกรรมการลักขโมยของนิสิตระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี ช่วงเวลาการเก็บข้อมูลตั้งแต่เดือน 2 ตุลาคม 2560 – 31 ตุลาคม 2560

2. ขอบเขตด้านพื้นที่

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุพฤติกรรมการลักขโมยของนิสิตระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี จะศึกษาพฤติกรรมของนิสิตของมหาวิทยาลัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 3 แห่ง ได้แก่ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกเฉียงเหนือ วิทยาเขตบางพระ

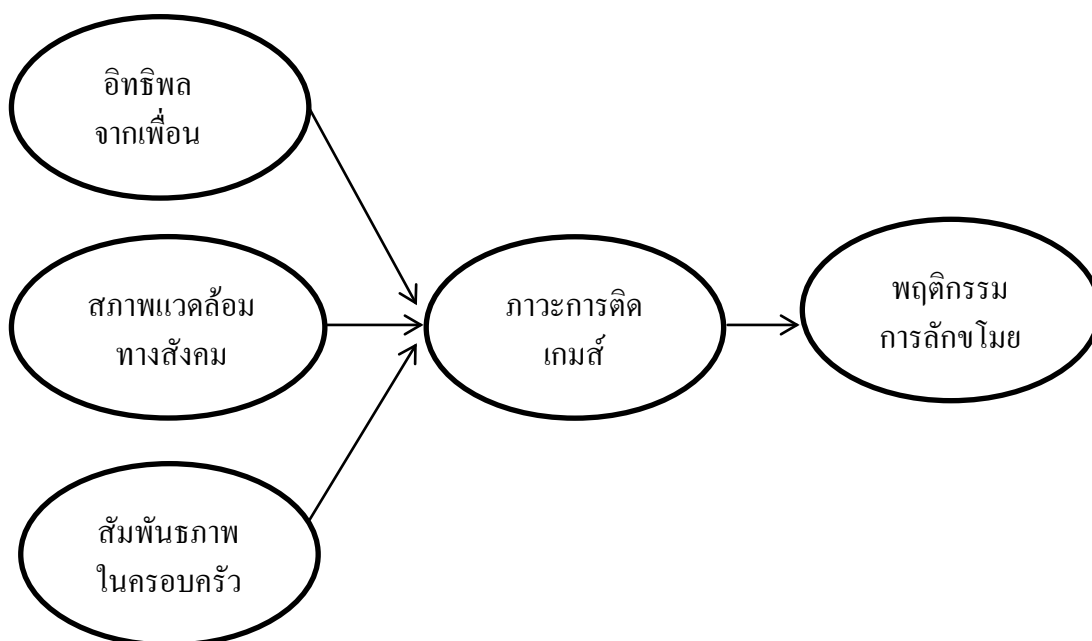
3. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุพฤติกรรมการลักขโมยของนิสิตระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี โดยมีตัวแปรจำนวน 5 ตัวแปร ประกอบด้วย สัมพันธภาพในครอบครัว อิทธิพลจากเพื่อน สภาพแวดล้อมทางสังคม ภาวะการคิดเกมส์ และพฤติกรรมการลักขโมย

4. ขอบเขตด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ คือ นิสิตระดับปริญญาตรีในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ได้แก่ มหาวิทยาลัยบูรพา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกเฉียงเหนือ วิทยาเขตบางพระ

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด

สมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดเกมส์

สมมติฐานที่ 2 อิทธิพลจากเพื่อนมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดเกมส์

สมมติฐานที่ 3 สภาพแวดล้อมทางสังคมมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดเกมส์

เกมส์

สมมติฐานที่ 4 ภาวะการติดเกมส์มีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อพฤติกรรมการลักขโมย

สมมติฐานที่ 5 โมเดลที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

นิยามศัพท์

สัมพันธภาพในครอบครัว หมายถึง พฤติกรรมที่ได้รับการอบรมสั่งสมกันมา การเลี้ยงดู การสื่อสารที่สร้างความเข้าใจ การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกภายในครอบครัว

อิทธิพลจากเพื่อน หมายถึง อิทธิพลจากทางสังคมในกลุ่มเพื่อน ที่มีส่วนสำคัญในการชักจูงให้บุคคลนั้นปฏิบัติตามสังคมที่ตนอยู่ เพื่อให้ตนเองเป็นที่ยอมรับจากกลุ่มเพื่อน หรือจากกลุ่มคนในสังคมที่ตนเองอยู่

สภาพแวดล้อมทางสังคม หมายถึง สื่อโฆษณาต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกมส์ ไม่ว่าจะเป็น โฆษณาเกมส์ที่ออกมาใหม่ที่ทำให้ นักศึกษาสนใจอยากที่จะทดลองเล่น รวมไปถึงบริเวณที่พักอาศัย ของนักศึกษาที่อยู่ใกล้กับร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมส์

ภาวะการติดเกมส์ หมายถึง การหมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากจนเกินไป จนไม่สามารถ ควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนด ทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมง หรือเล่น นานมากขึ้นเรื่อย ๆ จากเดิมเพียงไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน จนเพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้าม วันข้ามคืน และเมื่อถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาที่ แสดงออกถึงอาการหงุดหงิด ฉุนเฉียว ไม่พอใจอย่างรุนแรง ซึ่งบางคนอาจถึงขั้นก้าวร้าวได้

พฤติกรรมการลักขโมย หมายถึง พฤติกรรมของผู้ที่นำเอาทรัพย์สินของผู้อื่นมากับการ กดขี่หรือบังคับขู่เข็ญ ซึ่งเขาไม่มีสิทธิเป็นเจ้าของสิ่งนั้นเลยแม้แต่น้อย แต่เขาก็ได้ยึดเอาของสิ่งนั้น มาเป็นของตัวเอง หรือผู้ที่ละเมิดทรัพย์สินของคนอื่นและได้ตัดดวงผลประโยชน์จากมัน แม้ว่าเขา จะไม่ได้ยึดของสิ่งนั้นมาเป็นของตัวเองก็ตาม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ จะสามารถนำไปเป็นแนวทางในการป้องกันและ แก้ไขปัญหาการติดเกมส์ของเยาวชนที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมส์ และยังสามารถนำผล การศึกษาไปพัฒนาหรือต่อยอดได้ในครั้งต่อไป เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาและส่งเสริมให้ เยาวชน ผู้ปกครอง หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ไม่ว่าจะเป็นกระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศ กรม สุขภาพจิต และกระทรวงสาธารณสุข รวมไปถึงสื่อมวลชนที่ต้องตระหนักถึงปัญหาของการใช้ เทคโนโลยีที่ไม่ถูกต้อง

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมส์ของเยาวชนที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการลักขโมย ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยได้นำเสนอเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับ ดังนี้

ส่วนที่ 1 ทฤษฎีความผูกพัน (Attachment theory)

ส่วนที่ 2 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม (Moral development theory)

ส่วนที่ 3 ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of needs theory)

ส่วนที่ 4 ทฤษฎีความผูกพันทางสังคม (Social bond theory)

ส่วนที่ 5 ทฤษฎีการควบคุมทางสังคม (Social control theory)

ส่วนที่ 6 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory)

ส่วนที่ 7 ทฤษฎีการมีปฏิริยาต่อกัน (Interactional theory)

ส่วนที่ 8 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมส์

ส่วนที่ 9 ผลกระทบของการติดเกมส์

ส่วนที่ 10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ส่วนที่ 1 ทฤษฎีความผูกพัน (Attachment theory)

ทฤษฎีความผูกพันเป็นทฤษฎีหลักที่ใช้เพื่อศึกษาพฤติกรรมของเด็กทารกในด้านสุขภาพจิต ซึ่งเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้ดูแล ในการเลี้ยงดูนั้นจะมีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกและพัฒนาการของเด็ก การที่เด็กเกิดและเติบโตขึ้นจะต้องอาศัยผู้ดูแลหรือบิดามารดาในการปกป้องคุ้มครองเพื่อให้เด็กสามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างปลอดภัย จากการศึกษาของ Bowlby (1982) พบว่า เมื่อนำเด็กที่มีอายุ 15 - 30 เดือน ออกจากมารดาเป็นการชั่วคราว เด็กจะแสดงพฤติกรรมโต้ตอบในแง่ลบ ไม่ว่าจะเป็นการแสดงความเศร้าโศก การขาดความมั่นใจ การแสดงปฏิริยาดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า เด็กต้องการที่จะมีความสัมพันธ์จากการดูแลของมารดา นอกจากนี้ยังพบว่า เมื่อเด็กกลับมาอยู่กับมารดาอีกครั้ง เด็กไม่ต้องการที่จะอยู่กับมารดา นั้นเพราะเกิดจากปฏิริยาที่เป็นผลมาจากพฤติกรรมความผูกพันที่ไม่สม่ำเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Ainsworth and Bell (1970) พบว่า เมื่อเด็กถูกแยกจากมารดา เด็กจะแสดงพฤติกรรมห่างเหินกับมารดาหรือเลี้ยงที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับมารดา เพราะเป็นการแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งภายในจิตใจ

ต่อมาในปี 1978 Ainsworth ได้ศึกษาทดลองเกี่ยวกับสัมพันธภาพและความผูกพันระหว่างเด็กทารกกับมารดา โดยจำลองเหตุการณ์ให้แม่และเด็กอยู่ในห้องด้วยกัน จากนั้นให้ผู้เป็นแม่ออกจากห้องไปชั่วคราว สลับกับมีเจ้าหน้าที่เข้ามาแทน ต่อมาก็ให้แม่กลับเข้าไปในห้องอีกครั้ง ซึ่งสามารถสังเกตพฤติกรรมของเด็กหลังจากแยกจากแม่และเมื่อแม่กลับเข้ามา โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ (Lopez, 1995)

1. รูปแบบความวิตกกังวลหลีกเลี่ยง (Anxious – avoidance) เด็กที่อยู่ในรูปแบบความวิตกกังวลหลีกเลี่ยง เด็กจะหลบหน้าถอยหนีมากกว่าจะค้นหาหรือไขว่คว้าแสวงหาความใกล้ชิดเมื่อแม่ของตนกลับมา เพราะเด็กเรียนรู้ว่าความผูกพันนี้ไม่สามารถปลดปล่อยความรู้สึกเครียดได้และเมื่อเด็กเติบโตขึ้น เด็กจะแสดงออกถึงความเป็นปฎิเสธ มีสัมพันธภาพที่ห่างไกลจากเพื่อน ๆ ปลีกตัวและไม่เข้าหาครูอาจารย์ ถึงแม้จะได้รับความทุกข์หรือได้รับบาดเจ็บ ไม่สมหวังหรือมีความเศร้าเสียใจในชีวิต โดยสามารถให้คำจำกัดความของรูปแบบความผูกพันแบบวิตกกังวลหลีกเลี่ยงนี้ว่า การปลีกตัว (Detachment)

2. รูปแบบความมั่นคงปลอดภัย (Securely) เด็กที่อยู่ในรูปแบบของความมั่นคงปลอดภัย จะรู้สึกเศร้าเสียใจเมื่อแม่ของตนจากไป แต่จะค้นหาว่าแสวงหาความใกล้ชิดเมื่อแม่ของตนกลับมา โดยจะกลับคืนสู่สภาวะความรู้สึกปลอดภัยกับรูปแบบความผูกพันได้ง่าย รวดเร็วภายในระยะเวลาสั้น ๆ และเมื่อเด็กเติบโตขึ้นจะมีการควบคุมภาวะอารมณ์ในระดับปกติเมื่ออยู่ในระหว่างการแก้ปัญหาที่ยุ่งยากซับซ้อน แสวงหาความใส่ใจดูแลจากผู้ใหญ่ในระดับที่เหมาะสม เข้าใจผู้อื่นและมีพื้นฐานในการเข้าสังคมได้ดี โดยสามารถให้คำจำกัดความของรูปแบบความมั่นคงปลอดภัยว่า ความเป็นอิสระแห่งตน (Autonomous)

3. รูปแบบความวิตกกังวล - ลังเลใจ (Anxious – ambivalent) เด็กที่อยู่ในรูปแบบความผูกพันแบบวิตกกังวล - ลังเลใจจะค้นหาว่าแสวงหาความใกล้ชิด แต่ขณะเดียวกันก็ต่อต้านความสัมพันธ์กับพ่อแม่ เมื่อพ่อแม่เสนอความผูกพันให้กับตน โดยแสดงออกถึงความรู้สึกโกรธแสดงพฤติกรรมต่อต้าน เด็กจะพยายามห่างจากแม่เล็กน้อยแต่ในขณะเดียวกันก็จะป้องกันการแยกห่างออกจากแม่โดยแสดงออกถึงความรู้สึกโกรธรุนแรงเช่นเดียวกับ Bowlby (1973) เรียกพฤติกรรมนี้ว่าการประท้วง (Protest) ดังนั้นเด็กจึงมีความยากลำบากที่จะรับความจริงและจะกลับคืนสู่สภาวะแวดล้อมเดิมอย่างช้า ๆ และเมื่อเด็กโตขึ้นจะแสดงสัมพันธภาพกับเพื่อน ๆ ได้ไม่เหมาะสมแสดงออกถึงการพึ่งพาครูอาจารย์สูง โดยสามารถให้คำจำกัดความของรูปแบบความผูกพันแบบวิตกกังวล - ลังเลใจว่า การพัวพัน (Enmeshed)

Bowlby (1969) กล่าวเกี่ยวกับระบบโครงสร้างความผูกพันไว้ว่า เด็กจะรู้สึกได้รับความปลอดภัยก็ต่อเมื่อผู้ดูแลรู้จักการเอาใจใส่ สร้างความผูกพันใกล้ชิดกับเด็ก และการสัมผัสทางกาย

สิ่งเหล่านี้จะทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านจิตใจในแง่บวก ซึ่งจะตรงข้ามกับพฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามระบบ ตัวอย่างเช่น การทารุณ ไม่ว่าจะเป็นการทำร้ายร่างกายหรือจิตใจหรือการใช้คำพูดที่รุนแรง นักวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎีนี้ให้ความเห็นตรงกันว่ารูปแบบของความสัมพันธ์สามารถส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็ก (มณีรัตน์ ภาครูป และขวัญใจ ตีอินทอง, 2560)

จากทฤษฎีนี้สรุปได้ว่า ผู้ดูแลไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่หรือบุคคลที่ใกล้ชิดกับเด็กมีอิทธิพลต่อความคิดความรู้สึกของเด็ก ความสัมพันธ์แบบใกล้ชิดผูกพันจะส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมด้านจิตใจในแง่บวก แต่ถ้าหากความสัมพันธ์ของครอบครัวเป็นแบบปล่อยปละละเลย ไม่มีการดูแลอย่างใกล้ชิดจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของเด็กทั้งในด้านความคิดและความรู้สึกและมีโอกาสที่เด็กจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว ทั้งคำพูดและการกระทำ ซึ่งปัจจัยทางด้านครอบครัวมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็ก เด็กที่ไม่ได้อาศัยอยู่กับครอบครัว จะมีความเสี่ยงต่อการติดเกมมากกว่าเด็กที่อาศัยอยู่กับครอบครัว เนื่องจากเด็กที่ไม่ได้อาศัยอยู่กับครอบครัว จะไม่ได้รับการเอาใจใส่เท่าที่ควร ถูกเลี้ยงแบบปล่อยปละละเลย ไม่ได้รับความรัก ความอบอุ่น ไม่ได้รับคำอบรมสั่งสอนหรือคำชี้แนะในสิ่งที่ถูกต้อง จึงทำให้เด็กหันไปพึ่งพาสิ่งอื่นเพื่อทดแทนความรู้สึก สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ฌัฐปภัสร จันทร์หอม (2551) และสุรเชษฐ์ เวชกามา (2551)

ส่วนที่ 2 ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรม (Moral development theory)

Kohlberg (1964) ให้คำจำกัดความของจริยธรรมว่า “จริยธรรมเป็นความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความถูกต้อง และเกิดขึ้นจากขบวนการทางความคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งต้องอาศัยวุฒิภาวะทางปัญญา” และ Kohlberg (1964) ยังเชื่อว่าพัฒนาการทางจริยธรรมเป็นผลจากการพัฒนาการของโครงสร้างทางความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับจริยธรรม นอกจากนั้นยัง พบว่า เด็กที่มีอายุ 10 ปี หรือต่ำกว่าจะยังมีพัฒนาการด้านจริยธรรมไม่ถึงขั้นสูงสุด แต่จะมีการพัฒนาขึ้นอีกหลายขั้นจากอายุ 11 - 25 ปี การใช้เหตุผลเพื่อการตัดสินใจที่จะเลือกกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง จะแสดงให้เห็นถึงความเจริญของจิตใจของบุคคล การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ไม่ได้ขึ้นอยู่กับกฎเกณฑ์ของสังคมใดสังคมหนึ่งโดยเฉพาะ แต่เป็นการใช้เหตุผลที่ลึกซึ้งซึ่งยากแก่การเข้าใจยิ่งขึ้นตามลำดับของวุฒิภาวะทางปัญญา (ประสิทธิ์ชัย เดชขำ, 2556)

Kohlberg (1964) ได้ศึกษาการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของเยาวชนอเมริกัน อายุ 10 -16 ปี และได้แบ่งพัฒนาการทางจริยธรรมออกเป็น 3 ระดับ (Levels) แต่ละระดับแบ่งออกเป็น 2 ขั้น (Stages) ดังนั้น พัฒนาการทางจริยธรรม มีทั้งหมด 6 ขั้น คำอธิบายของระดับและขั้นต่าง ๆ ของพัฒนาการทางจริยธรรมมีดังต่อไปนี้ (แพรวภัทร ยอดแก้ว, 2551)

ระดับที่ 1 ระดับก่อนมีจริยธรรมหรือระดับก่อนกฎเกณฑ์สังคม (Pre - conventional level) ระดับนี้เด็กจะรับกฎเกณฑ์และข้อกำหนดของพฤติกรรมที่ “ดี” หรือ “ไม่ดี” จากผู้มีอำนาจเหนือตน เช่น บิดามารดา ครูหรือเด็กโต และมักจะคิดถึงผลตามที่จะนำรางวัลหรือการลงโทษ

พฤติกรรม “ดี” คือ พฤติกรรมที่แสดงแล้วได้รางวัล

พฤติกรรม “ไม่ดี” คือ พฤติกรรมที่แสดงแล้วได้รับโทษ

โดยบุคคลจะตอบสนองต่อกฎเกณฑ์ซึ่งผู้มีอำนาจทางกายเหนือตนเองกำหนดขึ้น จะตัดสินใจเลือกแสดงพฤติกรรมที่เป็นหลักต่อตนเอง โดยไม่คำนึงถึงผู้อื่น จะพบในเด็ก 2 - 10 ปี โดยสามารถแบ่งพัฒนาการทางจริยธรรม ระดับนี้เป็น 2 ชั้น คือ

ชั้นที่ 1 การถูกลงโทษและการเชื่อฟัง (Punishment and obedience orientation)

เด็กจะยอมทำตามคำสั่งผู้มีอำนาจเหนือตนโดยไม่มีเงื่อนไข เพื่อไม่ให้ตนถูกลงโทษ ชั้นนี้แสดงถึงพฤติกรรมเพื่อหลบหลีกการถูกลงโทษ เพราะกลัวความเจ็บปวด ยอมทำตามผู้ใหญ่เพราะมีอำนาจทางกายเหนือตน

Kohlberg (1964) อธิบายว่า ในชั้นนี้เด็กจะใช้ผลตามของพฤติกรรมเป็นเครื่องชี้ว่า พฤติกรรมของตน “ถูก” หรือ “ผิด” เป็นต้นว่า ถ้าเด็กถูกทำโทษก็จะคิดว่าสิ่งที่ตนทำ “ผิด” และจะพยายามหลีกเลี่ยงไม่ทำสิ่งนั้นอีก พฤติกรรมใดที่มีผลตามด้วยรางวัลหรือคำชมเด็กก็จะคิดว่าสิ่งที่ตนทำ “ถูก” และจะทำซ้ำอีกเพื่อหวังรางวัล

ชั้นที่ 2 กฎเกณฑ์เป็นเครื่องมือเพื่อประโยชน์ของตน (Instrumental relativist orientation) ใช้หลักการแสวงหารางวัลและการแลกเปลี่ยน บุคคลจะเลือกทำตามความพอใจของตนเอง โดยให้ความสำคัญของการได้รับรางวัลตอบแทน ทั้งรางวัลที่เป็นวัตถุหรือการตอบแทนทางกาย วาจา และใจ โดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องของสังคม ชั้นนี้แสดงพฤติกรรมเพื่อต้องการผลประโยชน์สิ่งตอบแทน รางวัล และสิ่งแลกเปลี่ยนเป็นสิ่งตอบแทน

ในชั้นนี้เด็กจะสนใจทำตามกฎข้อบังคับ เพื่อประโยชน์หรือความพอใจของตนเอง หรือทำดีเพราะอยากได้ของตอบแทน หรือรางวัล ไม่ได้คิดถึงความยุติธรรมและความเห็นอกเห็นใจ หรือความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น พฤติกรรมของเด็กในชั้นนี้ทำเพื่อสนองความต้องการของตนเอง แต่มักจะเป็นการแลกเปลี่ยนกับคนอื่น เช่น ประโยค “ถ้าเธอทำให้ฉัน ฉันจะให้.....”

ระดับที่ 2 ระดับจริยธรรมตามกฎเกณฑ์สังคม (Conventional level) พัฒนาการจริยธรรมระดับนี้ ผู้ทำถือว่าการประพฤติตามความคาดหวังของผู้ปกครอง บิดามารดา กลุ่มที่ตนเป็นสมาชิกหรือของชาติ เป็นสิ่งที่ควรจะทำหรือทำความผิด เพราะกลัวว่าตนจะไม่เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น ผู้แสดงพฤติกรรมจะไม่คำนึงถึงผลตามที่จะเกิดขึ้นแก่ตนเอง โดยถือว่าความซื่อสัตย์ ความจงรักภักดีเป็นสิ่งสำคัญ ทุกคนมีหน้าที่จะรักษามาตรฐานทางจริยธรรม

โดยบุคคลจะปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคมที่ตนเองอยู่ ตามความคาดหวังของครอบครัวและสังคม โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นขณะนั้นหรือภายหลังก็ตาม จะปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของสังคมโดยคำนึงถึงจิตใจของผู้อื่น ซึ่งสามารถพบได้ในวัยรุ่นอายุ 10 -16 ปี โดยสามารถแบ่งพัฒนาการทางจริยธรรม ระดับนี้เป็น 2 ชั้น คือ

ชั้นที่ 1 ความคาดหวังและการยอมรับในสังคม สำหรับ “เด็กดี” (Interpersonal concordance of “Good boy , nice girl” orientation) บุคคลจะใช้หลักทำตามที่ผู้อื่นเห็นชอบ ใช้เหตุผลเลือกทำในสิ่งที่กลุ่มยอมรับ โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อน เพื่อเป็นที่ชื่นชมและยอมรับของกลุ่มเพื่อน ไม่เป็นตัวของตัวเอง คล้อยตามการชักจูงของผู้อื่น เพื่อต้องการรักษาสัมพันธภาพที่ดี สามารถพบได้ในวัยรุ่นอายุ 10 -15 ปี ชั้นนี้แสดงพฤติกรรมเพื่อต้องการเป็นที่ยอมรับของหมู่คณะ การช่วยเหลือผู้อื่นเพื่อทำให้ผู้อื่นพอใจ และยกย่องชมเชย ทำให้บุคคลไม่มีความเป็นตัวของตัวเอง ชอบคล้อยตามการชักจูงของผู้อื่น โดยเฉพาะกลุ่มเพื่อน

พัฒนาการทางจริยธรรมชั้นนี้เป็นพฤติกรรมของ “คนดี” ตามมาตรฐานหรือความคาดหวังของบิดา มารดาหรือเพื่อนวัยเดียวกัน พฤติกรรม “ดี” หมายถึง พฤติกรรมที่จะทำให้ผู้อื่นชอบและยอมรับ หรือไม่ประพฤตินิดเพราะเกรงว่าพ่อแม่จะเสียใจ

ชั้นที่ 2 กฎและระเบียบ (“Law-and-order” orientation) จะใช้หลักทำตามหน้าที่ของสังคม โดยปฏิบัติตามระเบียบของสังคมอย่างเคร่งครัด เรียนรู้การเป็นหน่วยหนึ่งของสังคม ปฏิบัติตามหน้าที่ของสังคมเพื่อดำรงไว้ซึ่งกฎเกณฑ์ในสังคม สามารถพบได้ในอายุ 13 -16 ปี ชั้นนี้แสดงพฤติกรรมเพื่อทำตามหน้าที่ของสังคม โดยบุคคลรู้ถึงบทบาทและหน้าที่ของเขาในฐานะเป็นหน่วยหนึ่งของสังคมนั้น จึงมีหน้าที่ทำตามกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่สังคมกำหนดให้ หรือคาดหมายไว้

เหตุผลทางจริยธรรมในชั้นนี้ ถือว่าสังคมจะอยู่ด้วยความมีระเบียบเรียบร้อยต้องมีกฎหมายและข้อบังคับ คนดีหรือคนที่มีพฤติกรรมถูกต้องคือ คนที่ปฏิบัติตามระเบียบบังคับหรือกฎหมาย ทุกคนควรเคารพกฎหมาย เพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยและความเป็นระเบียบของสังคม

ระดับที่ 3 ระดับจริยธรรมตามหลักการด้วยวิจารณญาณ หรือระดับเหนือกฎเกณฑ์สังคม (Post - conventional level) พัฒนาการทางจริยธรรมระดับนี้ เป็นหลักจริยธรรมของผู้มีอายุ 20 ปีขึ้นไป ผู้ทำหรือผู้แสดงพฤติกรรมได้พยายามที่จะตีความหมายของหลักการและมาตรฐานทางจริยธรรมด้วยวิจารณญาณ ก่อนที่จะยึดถือเป็นหลักของความประพฤติที่จะปฏิบัติตาม การตัดสินใจ “ถูก” “ผิด” “ไม่ควร” มาจากวิจารณญาณของตนเอง ปราศจากอิทธิพลของผู้มีอำนาจหรือกลุ่มที่ตนเป็นสมาชิก กฎเกณฑ์ - กฎหมาย ควรจะตั้งบนหลักความยุติธรรม และเป็นที่ยอมรับของสมาชิกของสังคมที่ตนเป็นสมาชิก ทำให้บุคคลตัดสินใจขัดแย้งของตนเอง โดยใช้ความคิดไตร่ตรองอาศัยค่านิยมที่ตนเชื่อและยึดถือเป็นเครื่องช่วยในการตัดสินใจ จะปฏิบัติตามสิ่งที่สำคัญ

มากกว่าโดยมีกฎเกณฑ์ของตนเอง ซึ่งพัฒนามาจากกฎเกณฑ์ของสังคม เป็นจริยธรรมที่เป็นที่ยอมรับทั่วไป โดยสามารถแบ่งพัฒนาการทางจริยธรรม ระดับนี้เป็น 2 ชั้น คือ

ขั้นที่ 1 สัญญาสังคมหรือหลักการทำตามคำมั่นสัญญา (Social contract orientatio)

บุคคลจะมีเหตุผลในการเลือกกระทำโดยคำนึงถึงประโยชน์ของคนหมู่มาก ไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น สามารถควบคุมตนเองได้ เคารพการตัดสินใจที่จะกระทำด้วยตนเอง ไม่ถูกควบคุมจากบุคคลอื่น มีพฤติกรรมที่ถูกต้องตามค่านิยมของตนและมาตรฐานของสังคม ถือว่ากฎเกณฑ์ ต่าง ๆ เปลี่ยนแปลงได้ โดยพิจารณาประโยชน์ของส่วนรวมเป็นหลัก สามารถพบได้ในวัยรุ่นตอนปลาย และวัยผู้ใหญ่ ขั้นนี้แสดงพฤติกรรมเพื่อทำตามมาตรฐานของสังคม เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว โดยบุคคลเห็นความสำคัญของคนหมู่มากจึงไม่ทำตนให้ขัดต่อสิทธิอันพึงมีได้ของผู้อื่น สามารถควบคุมบังคับใจตนเองได้ พฤติกรรมที่ถูกต้องจะต้องเป็นไปตามค่านิยมส่วนตัว ผสมผสานกับมาตรฐานซึ่งได้รับการตรวจสอบและยอมรับจากสังคม

ขั้นนี้เน้นถึงความสำคัญของมาตรฐานทางจริยธรรมที่ทุกคนหรือคนส่วนใหญ่ในสังคมยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ถูกสมควรที่จะปฏิบัติตาม โดยพิจารณาถึงประโยชน์และสิทธิของบุคคลก่อนที่จะใช้เป็นมาตรฐานทางจริยธรรม ได้ใช้ความคิดและเหตุผลเปรียบเทียบว่าสิ่งไหนผิดและสิ่งไหนถูก ในขั้นนี้การ “ถูก” และ “ผิด” ขึ้นอยู่กับค่านิยมและความคิดเห็นของบุคคลแต่ละบุคคล แม้ว่าจะเห็นความสำคัญของสัญญาหรือข้อตกลงระหว่างบุคคล แต่เปิดให้มีการแก้ไข โดยคำนึงถึงประโยชน์และสถานการณ์แวดล้อมในขณะนั้น

ขั้นที่ 2 หลักการคุณธรรม (Universal ethical principle orientation) เป็นขั้นที่เลือกตัดสินใจที่จะกระทำโดยยอมรับความคิดที่เป็นสากลของผู้เจริญแล้ว ขั้นนี้แสดงพฤติกรรมเพื่อทำตามหลักการคุณธรรมสากล โดยคำนึงความถูกต้องยุติธรรมยอมรับในคุณค่าของความเป็นมนุษย์ มีอุดมคติและคุณธรรมประจำใจ มีความยึดหยุ่นและยึดหลักจริยธรรมของตนอย่างมีสติ ด้วยความยุติธรรม และคำนึงถึงสิทธิมนุษยชน เคารพในความเป็นมนุษย์ของแต่ละบุคคล ละอายและเกรงกลัวต่อบาป สามารถพบได้ในวัยผู้ใหญ่ที่มีความเจริญทางสติปัญญา

ขั้นนี้เป็นหลักการมาตรฐานจริยธรรมสากล เป็นหลักการเพื่อนมนุษย์ธรรม เพื่อความเสมอภาคในสิทธิมนุษยชนและเพื่อความยุติธรรมของมนุษย์ทุกคน ในขั้นนี้สิ่งที่ “ถูก” และ “ผิด” เป็นสิ่งที่ขึ้นมโนธรรมของแต่ละบุคคลที่เลือกยึดถือ (แพร์กัทร ยอดแก้ว, 2551)

จากทฤษฎีนี้สามารถสรุปได้ว่า ระดับคุณธรรมจริยธรรมของแต่ละบุคคล จะขึ้นอยู่กับระดับวุฒิภาวะ หรือช่วงอายุ มีผลต่อพัฒนาการทางความคิด เริ่มจากระดับต้น เด็กจะรู้ว่าสิ่งไหนถูกสิ่งไหนผิด ซึ่งมาจากการกระทำ ถ้าทำแบบนี้แล้วถูกลงโทษ เด็กก็จะหลีกเลี่ยงพฤติกรรมแบบนี้ หรือถ้าเด็กกระทำความดี แล้วได้รับคำชมหรือของรางวัล เด็กจะเลือกที่จะแสดงพฤติกรรมนั้น

ออกมา และในระดับที่ 2 จะเห็นได้ชัดว่าเมื่อเด็กโตขึ้น เด็กจะมีพฤติกรรมที่ต้องการการยอมรับจากครอบครัวและสังคม ในช่วงนี้เด็กจะขาดความเป็นตัวของตัวเอง เพราะจะถูกการชักจูงจากคำพูดของผู้อื่นได้ง่าย และในระดับที่ 3 ผู้ที่แสดงพฤติกรรมจะใช้เกณฑ์จริยธรรมยึดเป็นหลักในการแสดงพฤติกรรม ที่จะไม่ให้มีแค่ “ถูก” หรือ “ผิด” แต่จะมีคำว่า “ไม่ควร” เข้ามาในการตัดสินใจในการแสดงพฤติกรรมออกมา โดยจะคำนึงถึงความถูกต้องและยุติธรรม จะเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าส่วนตนและมีความยืดหยุ่น ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับตัวแปรด้านภาวะการคิดเกมส์และพฤติกรรม การลักขโมย ถ้าบุคคลที่ไรซึ่งจริยธรรมมีความเป็นไปได้สูงที่จะก่ออาชญากรรม เช่น การลักทรัพย์ การข่มขืน และการฆาตกรรม เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอาซีชัน เกป็น (2556) กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และสุจิตรา คุ่มสมัย (2553) กล่าวว่า ยุคสมัยปัจจุบันเทคโนโลยีเจริญเติบโตอย่างรวดเร็วรวมไปถึงการรับข้อมูลข่าวสารจากภายนอกที่สะดวกต่อการเข้าถึงข้อมูล ทำให้มีข้อมูลที่ถูกต้องและผิดอยู่ร่วมกัน จึงส่งผลต่อเจตคติของเยาวชนที่ไม่สามารถแยกแยะสิ่งที่ถูกและสิ่งที่ผิดได้ และส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบ จนขาดความมีคุณธรรมจริยธรรมในตนเอง และก่อให้เกิดปัญหาในสังคมอีกมากมายตามมา เช่น ปัญหาด้านอาชญากรรม ปัญหาด้านวัฒนธรรม เป็นต้น

ส่วนที่ 3 ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's hierarchy of needs theory)

การลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ แบ่งความต้องการของคนออกเป็น 5 ประเภท เรียงลำดับตามความสำคัญ ดังนี้ (เขมิกา กิตติพงษ์, 2558)

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological needs) เป็นความต้องการพื้นฐานที่มนุษย์ทุกคนต้องมีเพื่อการดำรงชีวิต ได้แก่ อาหาร อากาศ น้ำ ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค
2. ความต้องการทางด้านความปลอดภัย (Safety needs) ขึ้นเป็นอีกขั้นจะเป็นความต้องการด้านความปลอดภัยต่อตนเอง ไม่ว่าจะเป็นความปลอดภัยทางด้านร่างกายและจิตใจจากอันตรายที่สามารถเกิดขึ้นและสร้างความเจ็บปวดขึ้นได้ และยังรวมไปถึงความปลอดภัยด้านทรัพย์สินอีกด้วย
3. ความต้องการทางด้านสังคม (Social needs) เมื่อความต้องการทางด้านร่างกายและความต้องการทางด้านความปลอดภัยสนองต่อความต้องการแล้ว ก็จะถึงความต้องการทางด้านสังคม ที่มนุษย์ทุกคนต้องการก็คือ ต้องการความรักจากผู้อื่น ต้องการเป็นที่ยอมรับในสังคมหรือจากกลุ่มเพื่อน
4. ความต้องการที่จะมีฐานะเด่นหรือมีชื่อเสียง (Self-esteem needs) เป็นความต้องการด้านความรู้สึกรับรองหรือจิตใจของแต่ละบุคคล ซึ่งจะเป็สิ่งที่จะช่วยในการเสริมสร้างความมั่นใจในตัวเอง

ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความสามารถที่ตนมีเพื่อที่จะให้ผู้อื่นยกย่องสรรเสริญความต้องการทางด้านสถานภาพ

5. ความต้องการความสมหวังในชีวิต (Self-actualization needs) เป็นความต้องการที่จะสร้างสิ่งใหม่ขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งจะมาจากความสามารถของตน คือการใช้ความรู้ความสามารถในการคิด และทำขึ้นมาได้ด้วยตนเอง โดยที่ต้องพึ่งคำสั่งใครหรืออยู่ใต้อาณัติใคร

จากทฤษฎีนี้สรุปได้ว่า พื้นฐานความต้องการของมนุษย์นั้น ประกอบไปด้วย 5 ประเภท คือ ความต้องการทางด้านร่างกาย ความต้องการทางด้านความปลอดภัย ความต้องการทางด้านสังคม ความต้องการที่จะมีฐานะเด่นหรือมีชื่อเสียง และความต้องการความสมหวังในชีวิต จากทฤษฎีนี้มีความสอดคล้องกับปัจจัยสัมพันธภาพในครอบครัวและอิทธิพลจากเพื่อน เนื่องจากมนุษย์ทุกคนมีความต้องการทางด้านสังคม ต้องการความรัก และต้องการการยอมรับจากผู้อื่น สอดคล้องกับงานวิจัยของตะวันตก เช่น นันท์ (2549) ฉัฐปภัสร์ จันทรหอม (2551) สุรเชษฐ์ เวชกามา (2551) และประกายเพชร สุภะเกษ (2551) กล่าวว่า อิทธิพลที่มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมนั้นมาจากพื้นฐานการเลี้ยงดูและสังคมแวดล้อมที่หล่อหลอมให้บุคคลมีพฤติกรรมเช่นนั้น และอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพล คือ เพื่อนจะมีอิทธิพลด้านความคิดต่อกลุ่มวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เมื่อเพื่อนทำอะไรตนเองก็มักจะทำตามด้วยเสมอ สาเหตุเนื่องมาจากเพื่อให้เป็นที่ยอมรับจากกลุ่มเพื่อน

ส่วนที่ 4 ทฤษฎีความผูกพันทางสังคม (Social bond theory)

Hirschi (1969 อ้างถึงใน ศุภกานดา สุขศรีวงษ์, 2550) ได้กล่าวไว้ว่า ตามธรรมชาติมนุษย์สามารถก่ออาชญากรรมได้ทุกเมื่อที่มีโอกาส โดย Hirschi ได้นำเสนอทฤษฎีควบคุมตนเอง ต่อพฤติกรรมที่มีโอกาสในการก่ออาชญากรรม โดยผู้ที่ระดับการควบคุมตนเองต่ำจะมีโอกาสที่จะก่ออาชญากรรมสูงกว่าคนทั่วไป และอีกทั้งยังมีพฤติกรรมในด้านอื่น ๆ ในทางลบ เช่น การพนัน การเสพยาเสพติด การสูบบุหรี่ การดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ เป็นต้น (สุริย์ กาญจนวงศ์และคณะ, 2549) และในกรณีบุคคลที่มีความผูกพันกับองค์กรหรือกลุ่มคนในสังคม ซึ่งได้แก่ ครอบครัว โรงเรียน และเพื่อนฝูง มักจะไม่มีแนวโน้มที่จะก่อประกอบอาชญากรรม หลักการสำคัญของทฤษฎีนี้คือ พันธะทางสังคมหรือความผูกพันทางสังคม (Social bond) ที่ได้แบ่งออกเป็น 4 ประเภท คือ ความผูกพัน (Attachment) ข้อผูกมัด (Commitment) การเข้าร่วม (Involvement) และความเชื่อ (Belief) ทฤษฎีนี้มีสมมติฐานว่า “บุคคลที่มีความผูกพันทางสังคมอยู่ในระดับต่ำจะมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมก่ออาชญากรรม” (ฉัฐพงษ์ เชื้อชาติ, 2555)

1. ความผูกพัน (Attachment) หมายถึง การที่ตนเองมีความผูกพันหรือความรักใคร่

กับผู้อื่นหรือมีความสนใจกับความรูสึกนึกคิดของผู้อื่น ซึ่งความผูกพันเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ ที่จะทำให้ตนเองรู้จักเรียนรู้ค่านิยมและบรรทัดฐานของสังคม ซึ่งจะส่งผลให้ตนเองเกิดความรูสึกที่ดีหรือไม่ดี ก็ขึ้นอยู่กับว่าใครที่มีความสำคัญกับตน ดังนั้นความผูกพันจึงเป็นองค์ประกอบด้านความรูสึก

2. ข้อผูกมัด (Commitment) หมายถึง การที่บุคคลใช้ชีวิตตามบรรทัดฐานที่สังคมกำหนดไว้ ไม่ว่าจะเป็นการได้เข้าศึกษาตามโรงเรียนเรียนเพื่อที่ในอนาคตจะประกอบอาชีพที่สุจริตและเพื่อเป้าหมายความสำเร็จจากหน้าที่การงาน ข้อกำหนดเหล่านี้จึงเป็นเหตุผลที่ทำให้บุคคลไม่ต้องการที่จะกระทำความผิด เพราะไม่ต้องให้ชีวิตตนเองเกิดความเสี่ยงที่จะไม่ประสบความสำเร็จในชีวิต ดังนั้นข้อผูกมัดจึงเป็นองค์ประกอบด้านความมีเหตุมีผลต่อบุคคลในสังคม

3. การเข้าร่วม (Involvement) หมายถึง การที่บุคคลได้เข้าไปมีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ของสังคม จึงเป็นเหตุให้บุคคลไม่มีเวลาที่จะไปประกอบอาชีพกรรม เนื่องจากเวลาส่วนมากได้ถูกใช้ไปกับกิจกรรมของสังคม ดังนั้นการเข้าร่วมจึงเป็นองค์ประกอบด้านกิจกรรมที่ผูกมัดบุคคลในสังคม

4. ความเชื่อ (Belief) หมายถึง เป็นเจตคติของแต่ละบุคคลที่เกี่ยวกับระบบความคิดความเชื่อที่มีต่อค่านิยมและบรรทัดฐานทางสังคม หากบุคคลใดที่มีเจตคติที่ดีต่อค่านิยมและบรรทัดฐานในสังคมสูง โอกาสที่จะก่ออาชญากรรมจะเป็นไปได้น้อย ในทางกลับกันบุคคลใดที่มีเจตคติที่ไม่ดีต่อค่านิยมและบรรทัดฐานทางสังคมจะ โอกาสที่บุคคลนั้นจะก่ออาชญากรรมสูง ดังนั้นความเชื่อจึงเป็นองค์ประกอบด้านจริยธรรมที่มีต่อบุคคลในสังคม

จากทฤษฎีนี้สรุปได้ว่า การที่บุคคลจะมีพฤติกรรมการลักขโมยเกิดจากปัจจัยพื้นฐานส่วนบุคคลและความสัมพันธ์ภาพในครอบครัว ด้านความรัก ความอบอุ่น และการถูกปฏิเสธจากสังคม หรือการที่ตนไม่มีส่วนร่วมกับกิจกรรมของสังคม จะทำให้เกิดพฤติกรรมต่อต้านและไม่ยอมรับกฎระเบียบของสังคม มีโอกาสเสี่ยงที่จะเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนและอาจหันไปพึ่งพาเกมสัจจนเป็นเหตุให้เกิดพฤติกรรมการลักขโมย (ญานิศษา สงค์อยู่, 2559) ทฤษฎีนี้มีความสอดคล้องกับปัจจัยสัมพันธ์ภาพในครอบครัว จะเห็นได้ว่าพฤติกรรมการก่ออาชญากรรม มีปัจจัยพื้นฐานมาจากสัมพันธ์ภาพในครอบครัวที่ไม่ดี จึงส่งผลต่อพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนขัดแย้งต่อกฎเกณฑ์ในสังคม สอดคล้องกับงานวิจัยของตะวันเศรษฐ์ เช่นนนท์ (2549) ณัฐปภัสร จันท์หอม (2551) และสุรเชษฐ์ เวชกามา (2551) ที่กล่าวว่า เด็กที่ไม่ได้อาศัยอยู่กับครอบครัว ไม่ได้รับการเอาใจใส่เท่าที่ควร ถูกเสี่ยงแบบปล่อยปละละเลย ไม่ได้ได้รับความรัก ความอบอุ่น ไม่ได้รับการอบรมสั่งสอนหรือคำชี้แนะในสิ่งที่ถูกต้อง มีความเสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน แปรลกแยกจากสังคม

ส่วนที่ 5 ทฤษฎีการควบคุมทางสังคม (Social control theory)

Reid (1982 อ้างถึงใน ปกรณ์ มณีปกรณ์, 2553) กล่าวว่า ธรรมชาติของมนุษย์นั้นย่อมมีความต้องการที่จะได้รับความรักและการยอมรับจากผู้อื่นในสังคม แต่ถ้าบุคคลนั้นเติบโตขึ้นมาในสังคมที่เต็มไปด้วยความรุนแรง สามารถส่งผลให้บุคคลนั้นซึมซับพฤติกรรมรุนแรงได้ ทฤษฎีนี้จึงเป็นอีกหนึ่งทฤษฎีที่สามารถอธิบายได้ว่า ทำไมมนุษย์เราถึงกลายเป็นอาชญากรได้ ปัจจัยที่หลาย ๆ คนคิดกันอยู่กันคงไม่พ้น การเลี้ยงดูจากคนในครอบครัว จากการคบเพื่อน สถาบันการศึกษาหรือสภาพแวดล้อมทางสังคม ที่บ่มเพาะให้คนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมแบบนั้นกลายเป็นอาชญากรได้ นั่นเอง ซึ่งในทฤษฎีนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคล โดยปกติมนุษย์มีโอกาสเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนกันได้เป็นเรื่องธรรมดา แต่พฤติกรรมการเบี่ยงเบนหรือไม่เบี่ยงเบนจะขึ้นอยู่กับสถาบันทางสังคม ถ้าสถาบันทางสังคมอ่อนแอไม่ว่าจะด้วยเหตุใด บุคคลที่อยู่ในสังคมนั้นก็จะอ่อนแอตามไปด้วย ไม่ว่าจะมาจากความอ่อนแอทางด้านค่านิยมหรือความอ่อนแอทางด้านบรรทัดฐานทางสังคม

จากทฤษฎีนี้สรุปได้ว่า การที่มนุษย์จะเติบโตขึ้นและอาศัยอยู่ร่วมกันภายในสังคมเดียวกันได้ จะต้องต้องมีพื้นฐานการปลูกฝังความคิดมาจากครอบครัว จากเพื่อน และจากสถาบัน ที่ให้ความรักความอบอุ่น การให้ความรู้ในสิ่งที่ถูกต้อง สิ่งเหล่านี้จะเป็นรากฐานของความคิดที่จะไม่ทำให้เกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปในทางที่ผิดหรือแปลกแยกจากสังคม จากทฤษฎีนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ณัฐปภัทร์ จันทร์หอม (2551) สุรเชษฐ์ เวชกามา (2551) ประกายเพชร สุภะเกษ (2551) และณัฐพงษ์ เชื้อชาติ (2555) ที่กล่าวว่า การเกิดพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนแปลกแยกจากสังคมนั้นมาจากหลายปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นปัจจัยสัมพันธภาพในครอบครัว ปัจจัยอิทธิพลจากเพื่อน หรือปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ที่หล่อหลอมให้คนมีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการเบี่ยงเบนในทางที่ผิด ถ้าหากครอบครัวมีสัมพันธภาพที่ไม่ดีอาจส่งผลให้เด็กรู้สึกไม่ไว้วางใจ หรือไม่มั่นคงในความรู้สึกต่อครอบครัว ทำให้เด็กเลือกที่จะไปพึ่งพาเพื่อนมากกว่าครอบครัว ซึ่งมีโอกาสเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนถ้าหากเด็กเลือกคบเพื่อนที่มีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม อาจก่อให้เกิดปัญหาตามมา ไม่ว่าจะเป็นการมั่วสุมสิ่งเสพติด การเล่นพนัน การลักขโมย การก่ออาชญากรรม เป็นต้น

ส่วนที่ 6 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory)

อีกหนึ่งทฤษฎีที่ได้รับความนิยมอย่างมากเป็นระยะเวลา 20 ปี เป็นแนวคิดของ Bandura (1977 อ้างถึงใน ศรีณีย์ สิงห์ทน, 2552) ผู้ที่เชื่อว่าพฤติกรรมของมนุษย์ นอกเหนือจากพฤติกรรมโดยธรรมชาติของมนุษย์แล้ว พฤติกรรมในด้านอื่น ๆ เกิดจากการเรียนรู้ทั้งสิ้น ในการเรียนรู้

พฤติกรรมต่าง ๆ มนุษย์สามารถเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ที่ตนเองพบเจอหรืออาจมาจากประสบการณ์ของผู้อื่นที่มาจากการสังเกตพฤติกรรม ปัจจัยทางด้านชีวภาพก็มีส่วนสำคัญในกระบวนการเรียนรู้

Bandura (1977 อ้างถึงใน ศรีธัญย์ สิงห์ทน, 2552) ได้พูดถึง 3 องค์ประกอบ ที่มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันของพฤติกรรม ได้แก่ 1. พฤติกรรม 2. องค์ประกอบส่วนบุคคล และ 3. องค์ประกอบทางสิ่งแวดล้อม โดยทั้ง 3 องค์ประกอบนี้ จะมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน Bandura (1977) ได้กล่าวถึงตัวกำหนดพฤติกรรมว่ามี 2 ประการ คือ 1. ตัวกำหนดพฤติกรรมที่เป็นสิ่งเร้า ซึ่งได้แก่เป็นองค์ประกอบของสิ่งแวดล้อมในเหตุการณ์นั้น ๆ ที่เกิดขึ้นแบบซ้ำ ๆ ซึ่งจะทำให้มนุษย์สามารถที่จะคาดการณ์สถานการณ์ในอนาคตไว้ล่วงหน้า ถ้าเกิดมีเหตุการณ์หนึ่งเกิดขึ้นก็จะมีเหตุการณ์อะไรตามมา 2. ตัวกำหนดที่เป็นผล คือ ผลของการกระทำมนุษย์จะเลือกแสดงพฤติกรรมที่ได้ผลลัพธ์ไปในทางบวก และจะหลีกเลี่ยงการแสดงพฤติกรรมที่ได้ผลลัพธ์ไปในทางลบ

Bandura (1977 อ้างถึงใน ศรีธัญย์ สิงห์ทน, 2552) ได้กล่าวถึงวิธีการเรียนรู้พฤติกรรมของมนุษย์ว่า วิธีการเรียนรู้พฤติกรรมของมนุษย์มี 2 วิธี คือ การเรียนจากผลของการกระทำ และวิธีการเรียนรู้จากการเลียนแบบ โดยที่การเรียนรู้จากผลของการกระทำเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่ตนเองได้พบเจอมา ซึ่งจะทำหน้าที่ 3 ประการ คือ 1. ข้อมูล 2. จูงใจ และ 3. เสริมแรง ส่วนการเรียนรู้จากการเลียนแบบเป็นการเรียนรู้จากการสังเกตตัวแบบกระทำหรือการเรียนรู้จากบุคคลอื่นหรือเรียกว่าเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ทางอ้อม การเรียนรู้จากตัวแบบอาศัย กระบวนการเรียนรู้จากการสังเกตต้องอาศัยองค์ประกอบ 4 ประการ ดังนี้ 1. กระบวนการความสนใจ (Attentional process) 2. กระบวนการจดจำ (Retention process) 3. กระบวนการในการแสดงออก (Motor and reproduction process) และ 4. กระบวนการจูงใจ (Reinforcement process) (Robbins, 2005)

นอกจากนี้ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม Bandura (1977 อ้างถึงใน ศรีธัญย์ สิงห์ทน, 2552) ได้กล่าวถึงการควบคุมพฤติกรรมด้วยปัญญาไว้ว่า การเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและผลของการกระทำจะอยู่ในรูปของความเชื่อและความคาดหวัง ซึ่งเป็นกระบวนการทางปัญญา ความเชื่อ และความหวังนี้จะทำหน้าที่ควบคุมหรือกำกับการกระทำของมนุษย์ในเวลาต่อมา การควบคุมพฤติกรรมด้วยปัญญาที่สำคัญที่เกี่ยวข้อง 3 ประการ คือ 1. ความเชื่อเกี่ยวกับกฎเกณฑ์เงื่อนไข 2. การคาดหวังเกี่ยวกับความสามารถของตนเอง และ 3. ผลที่จะเกิดขึ้นและสิ่งจูงใจ

ในการศึกษาครั้งนี้ ใช้แนวคิดของ Bandura (1977 อ้างถึงใน ศรีธัญย์ สิงห์ทน, 2552) เพื่อเป็นพื้นฐานในการกำหนดตัวแปรด้านสัมพันธภาพในครอบครัว และตัวแปรด้านอิทธิพลจากเพื่อน เพราะพฤติกรรมของแต่ละบุคคลที่แสดงออกมามีส่วนมาจากประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม

ที่มาจาก การเรียนรู้พฤติกรรมที่มาจากคนรอบตัวไม่ว่าจะเป็นคนในครอบครัวหรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของตะวันตก เช่น นันท์ (2549) ฉัฐปภัทร์ จันทร์หอม (2551) และ สุรเชษฐ์ เวชกามา(2551)

ส่วนที่ 7 ทฤษฎีการมีปฏิสัมพันธ์ (Interactional theory)

เป็นทฤษฎีของ Thornberry (2000) กล่าวไว้ว่า พฤติกรรมของบุคคลแต่ละบุคคลที่แสดงออกมาแตกต่างกัน เกิดจากบุคคลที่มีปฏิสัมพันธ์ต่อสังคมรอบตัว และสาเหตุของพฤติกรรมที่แสดงออกมานั้นมาจากความผูกพันกับคนในครอบครัว ถ้าครอบครัวมีความผูกพันใกล้ชิดกับลูกของตน เมื่อลูกโตขึ้นก็จะแสดงพฤติกรรมไปในทางบวก จากงานวิจัยของคุดเดือน พันธุมนาวัน (2550) ได้แบ่ง ปัจจัยเชิงสาเหตุของพฤติกรรมมนุษย์ ได้เป็น 4 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 สาเหตุด้านสถานการณ์ (Situation factors) คือ สิ่งที่อยู่รอบตัวบุคคลทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิตล้วนมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ เช่น ครอบครัว เพื่อน ครูที่โรงเรียน หรือ หัวหน้างาน รวมไปถึงสภาพอากาศ ที่อยู่ อุณหภูมิ ต่างก็มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของมนุษย์ โดยการเรียนรู้จากปฏิสัมพันธ์รอบตัวจากความรู้สึกรับของการได้รับของคนรอบข้างมากน้อยเพียงใดและความถี่ของการได้รับ

กลุ่มที่ 2 สาเหตุด้านจิตลักษณะเดิม (Psychological traits) คือ จิตลักษณะที่ถูกสั่งสมมาตั้งแต่เด็กจากการถ่ายทอดทางสังคมที่ได้รับมา ไม่ว่าจะเป็นจากสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา และสถาบันทางศาสนา ล้วนแล้วแต่ส่งผลต่อลักษณะทางจิตของแต่ละบุคคล

กลุ่มที่ 3 สาเหตุด้านปฏิสัมพันธ์ระหว่างจิตลักษณะเดิมและสถานการณ์ (Psychological traits and situation) คือ สาเหตุของจิตลักษณะเดิมของบุคคลที่เกิดขึ้นร่วมกับสถานการณ์ที่บุคคลกำลังเผชิญ หรือเรียกกันอีกชื่อว่า “Mechanical interaction” เช่น กรณีการลักขโมยทรัพย์สินของผู้อื่น บุคคลที่มีลักษณะทางจิตที่มีการควบคุมตนเองต่ำ รวมทั้งมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการแสดงพฤติกรรมการลักขโมย เช่น โอกาส เวลา และสถานที่ที่ไร้ผู้คน ส่งผลให้บุคคลนั้นมีโอกาสที่จะแสดงพฤติกรรมดังกล่าวออกมา

กลุ่มที่ 4 สาเหตุด้านจิตลักษณะตามสถานการณ์ (Psychological states) คือ เป็นสาเหตุจิตลักษณะอีกประเภทหนึ่งที่มีความแปรปรวนสูง อันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงด้านสถานการณ์ที่เกิดขึ้นร่วมกับจิตลักษณะของบุคคลที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์หรือเรียกอีกชื่อว่า “จิตลักษณะตามสถานการณ์” เช่น กรณีของนักเรียนหรือนักศึกษามีความสนใจเกี่ยวกับเกมส์ที่ออกมาใหม่กับเกมส์ที่ลดราคา ที่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นช่วง ๆ เมื่อมีเกมส์ที่ออกมาใหม่ นักเรียนและนักศึกษาจะให้ความสนใจกับเกมส์ที่เพิ่งเปิดตัว แต่เมื่อผ่านไปสักพักความสนใจนี้จะลดลง แต่เมื่อ

ถึงช่วงเกมส์ที่เปิดตัวลคราคา ความสนใจของนักเรียนและนักศึกษาก็จะกลับมาอีกครั้ง เป็นต้น บุคคลแต่ละบุคคลอาจมีจิตลักษณะที่แตกต่างกันไป สาเหตุอันเนื่องมาจากพื้นฐานของจิตลักษณะที่แตกต่างกันหรือเจตคติที่มีต่อพฤติกรรม

สาเหตุของพฤติกรรมนี้จะไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบต่อบุคคลแต่จะส่งผลกระทบต่อผู้อื่น ในสังคมอีกด้วยและเป็นอีกหนึ่งสาเหตุของการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน ก็มาจากการบีบบังคับทางสังคม กล่าวคือ เมื่อสังคมไม่เข้มแข็งก็จะส่งผลต่อผู้ที่อาศัยอยู่ในสังคมนั้นให้มีพฤติกรรมที่อ่อนแอหรือมีพฤติกรรมไปในทางลบ ถ้าในกรณีที่เด็กขาดความผูกพันจากพ่อแม่ ส่งผลต่อความคิดความเชื่อในเรื่องความดีและความถูกต้อง ขาดความผูกพันจากโรงเรียนของคุณ และเกิดความอิสระในการหาทางออกให้กับตนเอง เมื่อคบเพื่อนที่กระทำผิด ตนเองที่ยังเป็นเด็กยังขาดวุฒิภาวะขาดสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ จึงมีโอกาที่จะถูกชักจูงได้ง่ายกว่าเด็กทั่วไปที่มีความผูกพันกับคนในครอบครัว (อฉนพ ชูบำรุง และอุนิษา เลิศโตมรสกุล, 2555) สอดคล้องกับงานวิจัยของตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ฌัฐปภัสร จันทรหอม (2551) สุรเชษฐ์ เวชกามา (2551) และณัฐพงษ์ เชื้อชาติ (2555)

ส่วนที่ 8 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมส์

ปีณฉร ชัชรรัตน์ (2552) กล่าวไว้ว่า ปัจจัยที่ส่งเสริมหรือสนับสนุนที่ทำให้เด็กติดเกมส์ ประกอบไปด้วย 5 ปัจจัย ได้แก่

1. ปัญหาจากตัวเด็กเอง คือ เด็กที่เป็นโรคสมาธิสั้น หรือมีบุคลิกภาพที่อ่อนแอ เด็กขาดความมั่นใจในตนเอง ซึ่งเป็นผลมาจากพฤติกรรมการเล่นดูของคนในครอบครัว ที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมที่เคยชินกับการพึ่งพาผู้อื่นอยู่เสมอ ซึ่งอาจถูกชักจูงได้ง่าย เด็กที่มีพฤติกรรมติดเกมส์ ส่วนใหญ่จะมาจากเด็กที่มีปัญหาเรื่องการเข้าสังคม การทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมทางด้านกีฬา ด้านดนตรี และด้านการแสดงออกในที่สาธารณะ เด็กเหล่านี้ขาดความมั่นใจในตนเอง สิ่งที่ตอบใจของเด็กลุุ่มนี้ก็คือเกมส์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่เด็กเหล่านี้มองว่าเป็นกิจกรรมที่เขาไม่ต้องแสดงออกต่อหน้าผู้อื่น คือการใช้ตัวละครสมมติในเกมส์สื่อสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ทำให้เด็กหาเพื่อนได้จากในเกมส์อีกด้วย สอดคล้องกับงานวิจัยของตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) และณัฐปภัสร จันทรหอม (2551) กล่าวว่า ในกรณีที่ครอบครัวไม่มีความสัมพันธ์ที่ดี ไม่มีเวลาเลี้ยงดู ไม่อบรมสั่งสอนสิ่งที่ถูกต้องให้กับเด็ก ไม่ให้ความรักความใกล้ชิด จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมที่เสี่ยงต่อการเบี่ยงเบนไปในทางที่ไม่ดี เมื่อเด็กไม่ได้รับความรู้สึกที่มีมั่นคงจะส่งผลให้บุคลิกภาพของเด็กนั้นอ่อนแอ ไม่มีความคิดเป็นของตนเองพึ่งพาแต่ผู้อื่นอยู่ตลอดเวลา มักจะถูกชักจูงได้ง่าย

2. ผลจากการเลี้ยงดู จากการศึกษาพบว่า ครอบครัวที่เลี้ยงลูกแบบปล่อยปละละเลย ไม่มีเวลาดูแลลูกของตน ไม่มีกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัว หรือบางครอบครัวต่างคนต่างอยู่ จะส่งผลให้เด็กขาดความอบอุ่น ขาดความรักจากพ่อแม่ ขาดความสัมพันธ์ภายในครอบครัว โดยพบว่าพ่อแม่ส่วนใหญ่จะใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นตัวช่วยในการเลี้ยงดู จึงทำให้เมื่อเด็กโตขึ้น ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวประาะบาง และเกิดปัญหาในครอบครัวตามมาในภายหลัง สอดคล้องกับงานวิจัยของสุรเชษฐ์ เวชกามา (2551) กล่าวว่า สัมพันธภาพในครอบครัวเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของเด็ก ครอบครัวที่เลี้ยงลูกแบบปล่อยปละละเลย โดยใช้เทคโนโลยีในการช่วยเพื่อเลี้ยงดูนั้น พบว่า ทำให้ความสัมพันธ์ภายในครอบครัวเกิดปัญหาขึ้นในอนาคต เด็กจะขาดการเชื่อฟังต่อพ่อแม่หรือผู้ปกครอง มีพฤติกรรมกระด้างกระเดื่อง ไม่เข้าหาพ่อแม่ เด็กจะมีพฤติกรรมเสพติดกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ และพฤติกรรมการเสพติดนี้ยังส่งผลกระทบต่อปัญหาด้านพัฒนาการทางสมองกับเด็ก เนื่องจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์เป็นสื่อที่ถูกสร้างขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้งาน จึงส่งผลกระทบต่อทางด้านความคิดทำให้เด็กไม่เกิดพัฒนาการด้านความคิด ส่งผลให้เกิดปัญหาโรคความจำสั้น โรคออทิสติก

3. อิทธิพลจากเพื่อน เพื่อนเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนสำคัญเช่นกัน มีการชักจูงกันได้ง่าย เพราะความไว้วางใจ และการเล่นเกมเป็นเหมือนกิจกรรมที่ทำร่วมกันกับเพื่อนและยังมีโอกาสที่จะได้พบเพื่อนใหม่ ๆ ทางอินเทอร์เน็ต ที่สามารถพูดคุยปรึกษาเรื่องต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเกมที่เล่นด้วยกัน และอาจรวมถึงเรื่องส่วนตัว ซึ่งมีบางกลุ่มที่พัฒนาความสัมพันธ์จากเพื่อนกลายเป็นลูกพี่ลูกน้องกัน และในทางลบการชักชวนจากกลุ่มเพื่อนอาจเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสิ่งไม่ดี ไม่ว่าจะเป็นการดื่มสุรา การเสพยาเสพติด การลักขโมย และการค้าประเวณี สอดคล้องกับงานวิจัยของประกายเพชร สุภะเกษ (2551) กล่าวว่า ปัจจัยอิทธิพลจากเพื่อนเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีส่วนใหญ่ต่อการเกิดภาวะการติดเกมส์ขึ้น เนื่องจากช่วงวัยของเด็กตั้งแต่ช่วงอนุบาลจนถึงมหาวิทยาลัย เด็กมักจะอยู่กับสังคมในกลุ่มเพื่อนมากกว่าครอบครัว เด็กคนไหนที่มีพื้นฐานทางด้านครอบครัวที่ไม่ดี หรือมีสัมพันธภาพในครอบครัวที่แย่ มีความเป็นไปได้สูงที่เด็กจะถูกชักจูงจากเพื่อนได้ง่าย เพราะช่วงวัยรุ่นจะเป็นช่วงวัยที่ต้องการความรักและการเป็นที่ยอมรับจากกลุ่มเพื่อน

4. สภาพแวดล้อม ด้วยยุคปัจจุบันเทคโนโลยีสมัยใหม่ มีความก้าวหน้าด้านการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นทางโทรทัศน์ อินเทอร์เน็ต โทรศัพท์มือถือ และคอมพิวเตอร์ จึงทำให้การได้รับข้อมูลข่าวสารกลายเป็นเรื่องง่าย ด้วยสื่อโฆษณาที่จูงใจวัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็นด้านแฟชั่นการแต่งตัว ด้านสิ่งให้ความบันเทิง เช่น เพลง ภาพยนตร์ หรือวิดีโอเกมส์ จึงเป็นเหตุผลว่าทำไมเด็กยุคหลังจึงหันไปใส่ใจสิ่งเหล่านี้มากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของประกายเพชร สุภะเกษ (2551) และปัทมา อนุมาศ (2552) พบว่า ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ไม่ว่าในเมืองหรือ

ต่างจังหวัดก็มีอินเทอร์เน็ตใช้กันอย่างแพร่หลาย การรับข้อมูลข่าวสารจากทั่วทุกมุมโลกกลายเป็นเรื่องที่ย้ายถ่าย การเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ มีความสะดวกมากขึ้น เนื่องจากการเติบโตทางด้านธุรกิจร้านค้าชั้นนำที่มีตั้งบริษัทในไทย ร้านขายอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ร้านขายโทรศัพท์มือถือ รวมไปถึงร้านที่ให้บริการอินเทอร์เน็ต ที่ทุกวันนี้มีการเจริญเติบโตอย่างต่อเนื่อง ปัจจุบันเด็กมัธยมไปจนถึงเด็กมหาวิทยาลัยสามารถเข้าถึงร้านอินเทอร์เน็ตได้อย่างสะดวกขึ้น

5. การเปลี่ยนแปลงทางด้านสารเคมีในสมอง มีการศึกษาว่าขณะที่เด็กเล่นเกมส์ สมองจะมีการหลั่งสารโดปามีน (Dopamine) ที่จะไปกระตุ้นทำให้มนุษย์รู้สึกสนุก ตื่นเต้น ไร่ใจ และเมื่อหยุดเล่นสมองก็จะโยยหาสารดังกล่าว จึงทำให้ผู้เล่นรู้สึกอยากที่จะไปเล่นเกมส์อีกครั้ง สอดคล้องกับงานวิจัยของสุภาวดี เจริญวานิช (2557) พบว่า ขณะเล่นเกมส์นั้นสมองคนเราจะหลั่งสารที่ชื่อว่าโดปามีน (Dopamine) เป็นสารที่ทำให้สมองมีความสุขขณะเล่นเกมส์ เป็นสารเสพติดชนิดหนึ่งที่ไม่ได้ได้รับแล้วสมองก็จะโยยหาสารดังกล่าว ทำให้เด็กหมกมุ่นกับการเล่นเกมส์อยู่ตลอดเวลา นั่นจึงเป็นอีกหนึ่งเหตุผลที่สามารถอธิบายได้ถึงพฤติกรรมเกมการติดเกมส์

ส่วนที่ 9 ผลกระทบจากการติดเกมส์

ปัญหาการติดเกมส์ สามารถส่งผลกระทบต่อเยาวชนได้ในหลาย ๆ ด้านด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นด้านสุขภาพร่างกายของผู้เล่น ด้านครอบครัว และด้านสังคม นอกจากนี้ยังรวมไปถึงปัญหาด้านความรุนแรงที่อาจนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมในสังคม สามารถแบ่งผลกระทบจากการติดเกมส์ได้ 3 ประการ สอดคล้องกับงานวิจัยของจาริตรี กุลศิริปัญญา (2558) และกิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และสุจิตรา คุ่มสมัย (2553)

1. ผลกระทบด้านสุขภาพ คือ เด็กที่มีภาวะการติดเกมส์จะมีพฤติกรรมกินแบบซ้ำ ๆ เนื่องจากร้านเกมส์โดยส่วนใหญ่จะมีบริการอาหาร ซึ่งอาหารจะเป็นอาหารประเภทที่มีคุณประโยชน์ต่ำ ไม่มีสารอาหารที่เพียงพอต่อความต้องการของร่างกายในแต่ละวัน หรือหนักกว่านั้นคือ เด็กไม่ได้ทานอาหารครบทั้ง 3 มื้อ และเด็กที่มีภาวะการติดเกมส์มักจะมีปัญหาเรื่องการพักผ่อน ส่งผลให้สุขภาพร่างกายไม่แข็งแรง ติดเชื้อโรคได้ง่ายกว่าคนปกติ อีกหนึ่งสาเหตุของการติดเชือนั้นมาจากการรักษาความสะอาดในร้านเกมส์ถือว่าอยู่ในระดับที่ต่ำ เนื่องร้านเกมส์โดยส่วนใหญ่มีคีย์บอร์ด เสิร์วเครื่องความสะอาดภายในร้าน และในกรณีที่เด็กนั่งเล่นเกมส์เป็นเวลานาน ๆ ส่งผลต่ออาการปวดเมื่อยส่วนต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นกล้ามเนื้อ อาการล้าทางสายตา

2. ผลกระทบด้านสุขภาพจิต คือ เมื่อเด็กเข้าสู่ภาวะการติดเกมส์ จะส่งผลให้เด็กขาดการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลรอบข้าง โดยจะใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมส์ ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมกลัวสังคม เด็กจะมีลักษณะเก็บตัวไม่เข้าสังคม ในการเล่นเกมส์ประเภทที่มีความรุนแรง

นั้น ถ้าในกรณีที่เด็กเล่นติดต่อกันเป็นเวลานาน ๆ จะทำให้เกิดผลเสียด้านอารมณ์ เช่น เด็กจะมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ใช้ความรุนแรง อารมณ์ร้อน หรือในบางกรณี จะมีพฤติกรรมเศร้า โศกหากไม่ได้เล่นเกมส์ สาเหตุของการมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว นั้น เกิดจากการเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงจากเกมส์ อันเนื่องมาจากเด็กยังไม่สามารถแยกแยะ โลกแห่งความเป็นจริงและโลกเสมือนได้ เมื่อเกิดปัญหาขึ้นเด็กจึงเลือกใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา

3. ผลกระทบด้านสังคม คือ เด็กติดเกมส์จะมีพฤติกรรมไม่ออกไปโรงเรียน ไม่อยากเข้าสังคม เพราะอยากเอาเวลาที่ต้องไปโรงเรียนเรียนนั้นไปเล่นเกมส์มากกว่า ไม่มีสมาธิในการเรียน หนังสือส่งผลให้ผลการเรียนตกต่ำ หลังจากนั้นเด็กจะต้องการเงินเพิ่มมากขึ้นเพื่อที่จะนำมาเล่นเกมส์ จึงเกิดปัญหาการโกหก การลักขโมยเงินของผู้อื่น ส่งผลกระทบต่อผู้อื่นและสัมพันธภาพในครอบครัว เมื่อผู้ปกครองไม่มีเวลาให้กับลูกของตนจึงเกิดความไม่เข้าใจในตัวเด็ก ไม่เข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นทำให้เกิดปัญหาทะเลาะเบาะแว้งภายในครอบครัว

ส่วนที่ 10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์ (2549) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติดเกมส์ออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมส์ในระดับนักเรียน นักศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมติดเกมส์และผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการเสพติดเกมส์ออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างจะเลือกศึกษาเฉพาะเจาะจงจะเป็นนักเรียนและนักศึกษาที่มีลักษณะเข้าข่ายการมีพฤติกรรมติดเกมส์ จำนวน 10 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นวิธีการสังเกตและการสัมภาษณ์เชิงลึก จากผลการศึกษา พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมนั้นจะอยู่ในช่วง 5-6 วันต่อสัปดาห์ แต่ถ้าเป็นในช่วงวันหยุดจะมีจำนวนการเล่นเกมนั้นมากกว่าวันธรรมดา ระยะเวลาจะอยู่ในช่วง 8-10 ชั่วโมงหรือมากกว่านั้น ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมส์ คือ เพื่อนที่รู้จักในชีวิตจริงหรือเพื่อนที่รู้จักกันทางอินเทอร์เน็ต เป็นปัจจัยที่เป็นส่วนสำคัญในการมีพฤติกรรมเสพติดเกมส์ โดยพบว่าผู้ที่เสพติดเกมส์มักจะมีปัญหาทางด้านสังคมและครอบครัว ผู้เสพติดจึงหันไปพึ่งพาการเล่นเกมนั้นเพื่อช่วยทดแทนในเรื่องดังกล่าว

สุรีย์ กาญจนวงศ์ และคณะ (2549) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาปัญหาที่เป็นสาเหตุการกระทำของเด็กและเยาวชน เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาคือเด็กและเยาวชนที่มีปัญหาการกระทำ ความผิด อันเป็นแนวทางกระบวนการยุติธรรมเชิงสนามฉันท์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสาเหตุของการกระทำความผิดในเด็กและเยาวชน เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาคือการกระทำผิดในเด็กและเยาวชน กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กและเยาวชนในสถานพินิจคุ้มครองเด็กและเยาวชน จำนวน 200 คน เครื่องมือที่ใช้จะเป็นแบบสอบถาม ใช้สถิติเชิงพรรณนาในการวิเคราะห์ และจากผลการวิจัย

พบว่า เด็กส่วนใหญ่ที่กระทำความผิดนั้น มีพื้นฐานมาจากครอบครัวที่พ่อแม่แยกกันอยู่ การเลี้ยงดูที่ตามใจ และขาดความใกล้ชิดกับลูกของตน ส่วนใหญ่เด็กเหล่านี้จะอาศัยอยู่ในชุมชนที่แออัด สภาพสังคมที่มีการศึกษาดำเนินทำให้มีเจตคติที่แปลกแยกไปจากบรรทัดฐานทางสังคม เด็กกลุ่มนี้ส่วนใหญ่จะเคยกระทำความผิดมาก่อน ส่วนมากจะเป็นการลักทรัพย์ โดยมีเพื่อนเป็นผู้ร่วมกระทำผิด ในด้านข้อเสนอแนะ 1. เด็กและเยาวชนทุกคนจะต้องรับรู้ถึงการกระทำความผิดของตน ไม่ว่าจะเป็นอย่างครั้งแรกหรือไม่ก็ตาม ถ้าหากกระทำความผิดแล้วจะต้องได้รับโทษดังกล่าว 2. เด็กและเยาวชนทุกคน ไม่ว่าจะกระทำความผิดครั้งแรกหรือไม่ก็ตาม ถ้าหากเป็นคดีร้ายแรงก็ควรเข้าสู่กระบวนการยุติธรรมตามปกติ 3. ในกรณีที่เด็กและเยาวชนกระทำความผิดไม่ร้ายแรง เช่น การลักทรัพย์ สามารถดำเนินได้โดยการใช้วิธีเชิงสมานฉันท์ 4. ชุมชนควรเข้ามามีส่วนร่วมในการป้องกันและแก้ไขปัญหาการกระทำความผิดในเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะเป็นการก่อตั้งอาสาสมัครให้เข้ามามีบทบาทในชุมชนต่อการยับยั้งพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์หรือพฤติกรรมที่เป็นผลร้ายต่อสังคม

เอมอร สุขเจริญ (2549) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการกระทำความผิดของผู้ต้องขังวัยหนุ่มในคดีลักทรัพย์: กรณีศึกษาทัณฑสถานวัยหนุ่มกลาง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแรงจูงใจที่มีต่อการกระทำความผิดและปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการกระทำความผิด กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ต้องขังวัยหนุ่มของทัณฑสถานวัยหนุ่มกลาง จำนวน 268 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ สถิติเชิงพรรณนาและสถิติไคสแควร์ จากการศึกษา พบว่า ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการกระทำความผิด คือ ปัจจัยสิ่งแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ ความสัมพันธ์ในครอบครัว ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน และปัจจัยทางจิตวิทยา ข้อเสนอแนะ 1. กรมราชทัณฑ์ จำแนกประเภทผู้ต้องขังตามคดีที่กระทำความผิด เพื่อเจาะจงถึงการแก้ปัญหาที่ถูกต้องของผู้ต้องขังแต่ละประเภท 2. ภาครัฐ ควรจัดตั้งหน่วยงานเฉพาะที่มามีหน้าที่ดูแลแก้ไขปัญหาของผู้ต้องขังแต่ละราย เพื่อให้การแก้ปัญหานั้นตรงจุด

ณัฐปภัสร จันทร์หอม (2551) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมออนไลน์ของวัยรุ่น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากร พฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ และสภาพแวดล้อมของวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างจะเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา จำนวน 400 คน เครื่องมือในการวัดเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เป็นสถิติเชิงพรรณนา และการทดสอบสมมติฐานด้วย t-Test และ F-test จากผลการศึกษาที่ได้ พบว่า 1. ผู้ที่อาศัยอยู่ร่วมกับเด็กส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมในเด็ก 2. ตำแหน่งการจัดวางคอมพิวเตอร์สามารถบ่งบอกความถี่ในการใช้งานคอมพิวเตอร์ได้ 3. ลักษณะของเกมมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมเช่นกัน 4. สภาพแวดล้อมคือ ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่หรือผู้ปกครอง มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกม ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในกลุ่มวัยรุ่นที่มีการชักชวนกันไปเล่นเกมก็ส่งผลต่อพฤติกรรมการติดเกม

ข้อเสนอแนะ 1. ควรแบ่งเวลาในการเล่นเกมส์ให้เหมาะสม ไม่ควรใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมส์มากกว่าการเรียน 2. ด้านครอบครัวพ่อแม่หรือผู้ปกครองควรรู้ให้คำแนะนำที่ถูกต้องต่อการเล่นเกมส์ เพื่อป้องกันการเกิดพฤติกรรมติดเกมส์ แนวทางการป้องกันควรหากิจกรรมที่สร้างความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมด้านกีฬา หรือกิจกรรมในด้านความบันเทิงต่าง ๆ

ประกายเพชร สุภะเกษ (2551) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมส์คอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติดเกมส์คอมพิวเตอร์และความสัมพันธ์ระหว่างเกมส์คอมพิวเตอร์กับสุขภาพจิต กลุ่มตัวอย่างจำนวน 333 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ สถิติเชิงพรรณนา การวิเคราะห์ถดถอย และการวิเคราะห์สถิติไคสแควร์ จากผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมส์ ได้แก่ การมีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตส่วนบุคคลในบ้าน การคล้อยตามเพื่อน พบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตส่วนบุคคลในบ้าน มีโอกาสติดเกมส์คอมพิวเตอร์ 2.3 เท่าของกลุ่มที่ไม่มีคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตส่วนบุคคลในบ้าน และกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามเพื่อนคิดเป็น 2.2 เท่า ของกลุ่มตัวอย่างที่มีการคล้อยตามเพื่อนน้อย และพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีพฤติกรรมติดเกมส์คอมพิวเตอร์จะมีสุขภาพจิตที่ไม่ดีมากกว่าวัยรุ่นที่ไม่ติดเกมส์คอมพิวเตอร์

ข้อเสนอแนะ 1. ด้านวัยรุ่น ควรปรับเปลี่ยนแนวคิดหรือเจตคติของตนเองที่มีต่อการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ รับฟังความคิดเห็นของผู้ใหญ่หรือหากิจกรรมทำร่วมกับสมาชิกในครอบครัว

2. ด้านครอบครัว ควรเฝ้าสังเกตพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ของวัยรุ่นหรือประเภทเกมส์ที่เล่นให้คำแนะนำเกี่ยวกับเกมส์ที่มีประโยชน์ในการเล่นมากกว่าเกมส์ที่มีความรุนแรง เพื่อป้องกันการพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของวัยรุ่น

สุรเชษฐ์ เวชกามา (2551) ได้ศึกษาเรื่อง สาเหตุการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น ช่วงชั้นที่ 2-4 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมส์คอมพิวเตอร์และเปรียบเทียบพฤติกรรมที่มีความเสี่ยงต่อการติดเกมส์คอมพิวเตอร์ของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างจะเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในเขตเทศบาลนครขอนแก่น จำนวน 382 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์เป็นสถิติเชิงพรรณนาและการวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ จากผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่กำลังศึกษาอยู่ในช่วงชั้นปีที่ 2-4 ในเขตเทศบาลนครขอนแก่น มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมส์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมส์มาจากสมาชิกในครอบครัว พบว่าระดับการศึกษา รายได้

อาชีพของบิดามารดา มีความเสี่ยงต่อพฤติกรรมการติดเกมส์ของกลุ่มตัวอย่าง ข้อเสนอแนะ 1. ด้านภาครัฐหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ควรเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมติดเกมส์ โดยการกำหนดนโยบายและแนวทางในการป้องกันและแก้ไขปัญหาทั้งในระยะสั้นและในระยะยาว 2. ด้านสถาบันการศึกษา ควรให้ความรู้และคำแนะนำเกี่ยวกับการใช้งานคอมพิวเตอร์อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับวัย และทางโรงเรียนควรมีกิจกรรมส่งเสริมด้านการแสดงออกกับเด็กมากขึ้น โดยการเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกทางด้านความสามารถต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นความสามารถด้านกีฬา ด้านดนตรี หรือกิจกรรมสันทนาการต่าง ๆ 3. ด้านผู้เล่นเกมส์ ในปัจจุบันเกมส์มีหลากหลายประเภทให้เลือกเล่น ผู้เล่นส่วนใหญ่ควรเลือกเล่นเกมส์ที่สร้างสรรค์ ส่งเสริมทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์หรือการวางแผนจะช่วยพัฒนาสมองด้านจินตนาการให้กับผู้เล่น

ปิ่นฉัตร ชัชวรัตน์ (2552) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติดเกมส์ของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหาค่าร้อยละของเยาวชนที่มีพฤติกรรมติดเกมส์ และเพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมติดเกมส์ของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา กลุ่มตัวอย่างจะเป็นเยาวชนที่มาใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ตในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา จำนวน 300 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม ใช้สถิติเชิงพรรณนาและสถิติไคสแควร์ ในการวิเคราะห์ข้อมูล จากผลการวิจัยพบว่า เยาวชนที่ติดเกมส์คิดเป็นร้อยละ 55.5 และผู้ที่เล่นเกมส์มีความรู้เกี่ยวกับเกมส์ถูกต้อง ในระดับมาก ร้อยละ 59.3 และในระดับปานกลาง ร้อยละ 39.3 จากการศึกษาพบว่า ลักษณะส่วนบุคคลของเยาวชน ครอบครัว เพื่อนและสิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมติดเกมส์ของเยาวชน เพราะถ้าหากเด็กขาดความรักความอบอุ่นจากคนในครอบครัว และอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการติดเกมส์ และการติดเพื่อน เด็กจะมีโอกาสที่จะติดเกมส์ได้ง่าย ถึงแม้ว่าเยาวชนจะมีความรู้เกี่ยวกับประโยชน์และโทษของเกมส์ก็ตาม ด้านข้อเสนอแนะ 1. ควรมีการส่งเสริมด้านสัมพันธภาพภายในครอบครัว ให้รู้จักอบรมสั่งสอนลูกหลานของตนเกี่ยวกับการเล่นเกมส์ สร้างความเข้าใจร่วมกันและหาแนวทางในการป้องกันพฤติกรรมที่มีความเสี่ยงต่อการติดเกมส์ที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต 2. องค์กรที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรมีการออกนโยบายเกี่ยวกับการป้องกันพฤติกรรมที่เข้าข่ายการติดเกมส์ โดยการบรรจุหลักสูตรการเรียนการสอนเข้าไปในการศึกษา เพื่อสร้างความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้อง 3. ควรปรับด้านเจตคติหรือด้านความคิดต่อเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับพฤติกรรมติดเกมส์ โดยการให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมในการเข้ามาแก้ไขปัญหา เพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้เยาวชนแสดงศักยภาพของตนเองที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม

ปีพ.ศ. ๒๕๕๒ ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมกาการติดเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยนำและปัจจัยเสริมที่มีผลต่อพฤติกรรมกาการติดเกมส์ รวมถึงสถานการณ์ติดเกมส์ของวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 505 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ สถิติเชิงพรรณนา สถิติไคสแควร์ การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ การวิเคราะห์สมการถดถอยพหุคูณแบบเป็นขั้นตอน จากผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยที่สามารถทำนายพฤติกรรมกาการติดเกมส์ ได้แก่ สัมพันธภาพกาการเล่นเกมส์ในกลุ่มเพื่อน ความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเอง สัมพันธภาพในครอบครัว อิทธิพลจากสื่ออินเทอร์เน็ตและการรับรู้ผลเสียของการติดเกมส์ ซึ่งเป็นปัจจัยที่สามารถอธิบายพฤติกรรมกาการติดเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ข้อเสนอแนะ 1. ระดับครอบครัว การเลี้ยงดู การเอาใจใส่ต่อเด็ก จะเป็นส่วนช่วยในการป้องกันปัญหาพฤติกรรมกาการติดเกมส์ด้วยการให้เด็กเข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหาหรือหากิจกรรมทำร่วมกับเด็กจะช่วยสร้างสัมพันธภาพที่ดีต่อลูก แต่ถ้าในกรณีที่เด็กมีพฤติกรรมกาการติดเกมส์แล้ว สิ่งแรกที่ครอบครัวต้องทำคือ การเปิดใจพูดคุยถึงปัญหาที่เกิดขึ้นและช่วยกันหาทางออกกับเด็กหรืออาจหาหน่วยงานที่เกี่ยวข้องมาเป็นส่วนช่วยในการแก้ไขปัญหา 2. ระดับโรงเรียน ควรมีการปลูกฝังพื้นฐานด้านจริยธรรมและระเบียบวินัยกับเด็ก รวมถึงเพื่อนนักเรียนด้วยกันให้มีส่วนร่วมในการเฝ้าระวังพฤติกรรมของเพื่อน ๆ ที่อาจเสี่ยงต่อพฤติกรรมกาการติดเกมส์ 3. สภาพแวดล้อมทางสังคม ร้านอินเทอร์เน็ตควรมีการกำหนดอายุของผู้เข้าใช้บริการ และมีการออกกฎหมายข้อบังคับอย่างเคร่งครัด เพื่อควบคุมพฤติกรรมกาการติดเกมส์

มาฉิตา เทพยา (2552) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมกาการติดเกมส์ออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตบางขุนเทียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมกาการติดเกมส์ออนไลน์ และศึกษาพฤติกรรมของการติดเกมส์ออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 340 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ สถิติเชิงพรรณนา สถิติไคสแควร์ จากผลการศึกษา พบว่า ความถี่ในการเล่นเกมส์อยู่ในช่วง 1-2 วันต่อสัปดาห์ และจะใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้งไม่เกิน 2 ชั่วโมง ด้านครอบครัวส่วนใหญ่จะมีการเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย ด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนอยู่ในระดับสูง ส่วนใหญ่กลุ่มเพื่อนจะมีพฤติกรรมติดเกมส์ออนไลน์ในระดับปานกลาง และจากผลการทดสอบปัจจัยด้านต่าง ๆ พบว่า ลักษณะการอบรมเลี้ยงดู ความสัมพันธ์ในครอบครัว ความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อน มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมกาการติดเกมส์ออนไลน์ ข้อเสนอแนะ 1. ด้านภาครัฐ ควรเข้ามามีบทบาทในการรณรงค์ให้ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมกาการติดเกมส์ กระจายข้อมูลทุกช่องทางไปสู่ประชาชน รวมไปถึงกา

ออกกฎระเบียบหรือข้อบังคับมาควบคุมการเข้าใช้ร้านบริการอินเทอร์เน็ต 2. ด้านสังคม ครอบครัวควรใส่ใจต่อพฤติกรรมของลูกหลานที่มีพฤติกรรมเสี่ยงต่อการติดเกมส์ พุศุคยให้คำแนะนำในสิ่งที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเล่นเกมส์ หรือสร้างบรรยากาศภายในบ้านด้วยการมีกิจกรรมร่วมกันภายในครอบครัว ในส่วนของความสัมพันธ์ด้านเพื่อนเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมติดเกมส์ ดังนั้นทางโรงเรียนควรมีการสร้างกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยรุ่น ไม่ว่าจะ เป็นกิจกรรมด้านกีฬาที่ช่วยทั้งด้านสุขภาพ ด้านความสัมพันธ์ที่ระหว่างเพื่อน และสร้างความสามัคคี

วรุณา กลกิจ โกวิท และคณะ (2552) ได้ศึกษาเรื่อง การติดเกมส์คอมพิวเตอร์ ปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยป้องกันของเด็กนักเรียนในเขตดุสิต กรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยด้านการป้องกันพฤติกรรมติดเกมส์คอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ถึง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 รวมไปถึงผู้ปกครองของโรงเรียนทั้ง 8 แห่ง จำนวน 2,583 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ สถิติเชิงพรรณนา สถิติไคสแควร์ การวิเคราะห์ความแปรปรวน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงกลุ่ม และการวิเคราะห์ถดถอยโลจิสติกพหุกลุ่ม จากผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยที่ทำให้เด็กติดเกมส์มาจากความเครียดและการขาดทักษะการจัดการความเครียดอย่างเหมาะสม

กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และสุจิตรา คุ่มสมัย (2553) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสาเหตุพฤติกรรมติดเกมส์ออนไลน์และเจตคติต่อการเล่นเกมส์ออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี จำนวน 318 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นสถิติเชิงพรรณนา จากผลการศึกษา พบว่า ปัจจัยที่ส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมติดเกมส์ออนไลน์นั้นมาจากสิ่งแวดล้อมของโรงเรียนที่มีร้านเปิดบริการอินเทอร์เน็ตอยู่เป็นจำนวนมาก แม้แต่ภายในโรงเรียนก็ยังมีเปิดให้ใช้บริการอินเทอร์เน็ตฟรี โดยผู้ทำวิจัยยังเสนอแนะต่ออีกว่าการเล่นเกมส์ออนไลน์ยังมีผลกระทบในหลายด้าน ๆ อีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นด้านอาชญากรรม ที่มีจากพฤติกรรมการเล่นแบบความรุนแรงในเกมส์ ข้อเสนอแนะ จากข้อค้นพบ ปัญหาของการติดเกมส์นั้นมาจากสภาพแวดล้อมของโรงเรียนที่เต็มไปด้วยร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมส์ แม้กระทั่งภายในโรงเรียนก็ยังมีให้บริการคอมพิวเตอร์อินเทอร์เน็ตฟรีและไม่มีการตรวจสอบถึงพฤติกรรมการใช้งานของเด็กนักเรียน ดังนั้น ควรมีมาตรการป้องกันปัญหาการติดเกมส์ออนไลน์ของนักเรียน

ชลลดา บุญโท (2554) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมส์ออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมส์ออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชมนถชัยบุรี ได้ทำการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 405 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นสถิติเชิงพรรณนา จากผลการศึกษา พบว่า จำนวนครั้งในการเล่นเกมส์จะอยู่ที่ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยแต่ละครั้งในการเล่นจะอยู่ที่ 2 - 3 ชั่วโมง และช่วงเวลาในการเล่นเกมส์ คือช่วง 16:00 - 20:00 น. ในด้านผลกระทบในแง่ลบที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์นั้น พบว่า มีผลกระทบทางด้านสุขภาพร่างกาย เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเกิดปัญหาทางด้านสายตา ด้านการเงิน เพราะเกมออนไลน์ในยุคปัจจุบันมีการซื้อขายของกันในเกมส์ ทำให้ผู้เล่นต้องเสียเงินไปกับข้าวของในเกมส์ ส่วนผลกระทบทางบวก ในด้านการศึกษา พบว่า ผู้เล่นมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น และในด้านอารมณ์ การเล่นเกมส์ทำให้ผู้เล่นรู้สึกผ่อนคลายจากการเรียน ข้อเสนอแนะ 1. หลังจากเลิกเรียนนักศึกษาควรแบ่งเวลาในการทำการบ้านและเวลาในการเล่นเกมส์ให้ถูกต้อง 2. ควรแบ่งเวลามาดูแลสุขภาพของตนเองให้มีความเหมาะสม ไม่ควรนั่งอยู่หน้าคอมเป็นเวลานาน ๆ ควรจะแบ่งเวลาสัก 5 - 10 นาที เพื่อมาพักสายตา

นัตฤกุล พงษ์ธรรม (2556) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการกระทำ ความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อการกระทำผิด และศึกษาการเปรียบเทียบปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อพฤติกรรมการกระทำผิดเพื่อเป็นแนวทางในการป้องกันและแก้ปัญหาพฤติกรรมการกระทำผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ต้องขังที่กระทำผิดเกี่ยวกับทรัพย์สินจำนวน 803 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นแบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นสถิติเชิงพรรณนาและจากผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีลักษณะครอบครัวที่แตกแยก ฐานะทางครอบครัวอยู่ในระดับปานกลางถึงต่ำ มีการคบหากับบุคคลที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือพฤติกรรมที่ผิดกฎหมาย และเรื่องเจตคติต่อพฤติกรรม การยอมรับพฤติกรรมที่ผิดกฎหมาย นอกจากนี้ยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการลอกเลียนแบบพฤติกรรมเบี่ยงเบนจากกลุ่มเพื่อนมากที่สุด มีค่านิยมทางความคิดในความสำเร็จหรือสิ่งที่ตนปรารถนามีเหมือนกัน ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ เงินทอง ข้อเสนอแนะ 1. มิติด้านสถานบันครอบครัว เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่มีส่วนสำคัญในการขัดเกลาพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นการปลูกฝังทางความคิดให้กับลูกของตน จากผลการวิจัยยืนยันแล้วว่าการปลูกฝังความคิดให้กับเด็กมีส่วนสำคัญต่อพฤติกรรมที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต เชื่อว่าถ้าหากเด็กไม่ได้รับการเลี้ยงดูที่ดีหรือไม่ได้รับการปลูกฝังความคิดในแง่บวก ย่อมทำให้บุคคลนั้นมีแนวโน้มในการก่ออาชญากรรมได้ 2. มิติด้านสถานบันการศึกษา ควรมีการจัดตั้งกิจกรรมที่มีความน่าสนใจกับผู้เรียนให้ผู้เรียนได้รู้จักแสดงออกทางความคิดและความสามารถ ให้ความรู้และค่านิยมที่ถูกต้องทางสังคมเพื่อความสำเร็จในชีวิต

สุภาวดี เจริญวานิช (2557) ได้ศึกษาพฤติกรรมติดเกมส์: ผลกระทบและการป้องกัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัย ผลกระทบ และแนวทางการป้องกันปัญหาพฤติกรรมติดเกมส์

ปัจจัยทำให้เด็กมีพฤติกรรมติดเกมส์ ได้แก่ ปัจจัยด้านชีวภาพ ด้านจิตใจ ด้านครอบครัว และด้านสังคม ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นปัจจัยที่สนับสนุนหรือยับยั้งการเกิดพฤติกรรมติดเกมส์ทั้งสิ้น และผลกระทบต่อพฤติกรรมติดเกมส์ของเด็ก ได้แก่ ปัญหาด้านสุขภาพ ด้านการเรียน และด้านพฤติกรรม ซึ่งจะส่งผลกระทบต่ออนาคตของเด็ก ข้อเสนอแนะ 1. หน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนควรออกนโยบายป้องกันและแก้ไขปัญหาการติดเกมส์อย่างจริงจัง เพื่อให้สังคมเกิดการตื่นตัวมองเห็นความสำคัญและปัญหาของการติดเกมส์ โดยมีการมอบหมายงานให้หน่วยงานด้านสาธารณสุขลงสำรวจพื้นที่ที่มีความเสี่ยงต่อการเกิดพฤติกรรมติดเกมส์ นอกจากนี้ภายในชุมชนควรมีกิจกรรมต่าง ๆ ในการส่งเสริมด้านกีฬา การออกกำลังกาย หรือกิจกรรมที่เกี่ยวกับส่วนรวมมากขึ้น 2. ผู้บริหารสถานศึกษาต่าง ๆ ควรส่งเสริมกิจกรรมภายในโรงเรียนมากขึ้น ให้เด็กกล้าแสดงออกในด้านที่ถูกต้องและสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น รวมไปถึงการให้ความรู้แก่นักเรียนในโรงเรียน ไม่ว่าจะเป็นครู-อาจารย์ และเจ้าหน้าที่เกี่ยวข้อง เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรม 3. ด้านพ่อแม่หรือผู้ปกครอง ในเรื่องของการเลี้ยงดูพ่อแม่หรือผู้ปกครองควรแสดงความมั่นใจให้ลูกเห็น รับผิดชอบคำพูดและการกระทำของตนเพื่อเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่ลูก ให้ความรักความอบอุ่นหาเวลาในการทำกิจกรรมร่วมกันสนับสนุนให้ลูกแสดงความคิดเห็น เพื่อให้เด็กรู้จักกล้าแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้อง

จารีศรี กุลศิริปัญญา (2558) ได้ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมวัยรุ่นติดเกมส์ออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์: กรณีศึกษา อำเภอสตหีบ จังหวัดชลบุรี โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสาเหตุของการติดเกมส์ออนไลน์และพฤติกรรมของวัยที่ติดเกมส์จนก่อคดีลักทรัพย์ กลุ่มตัวอย่างเป็นวัยรุ่นชายจำนวน 3 คน ที่ถูกจับคดีลักทรัพย์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นการสัมภาษณ์เชิงลึก จากผลการวิจัยพบว่า พฤติกรรมของวัยรุ่นที่ติดเกมส์มาจากปัจจัยด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวที่มีลักษณะแตกแยก พ่อแม่ไม่มีเวลาให้กับลูกของตน จึงทำให้เด็กเลือกที่จะไปพูดคุยหรือปรึกษาปัญหากับเพื่อนในรุ่นเดียวกันแทน และปัจจัยด้านอิทธิพลของเพื่อนจึงมีส่วนช่วยสนับสนุนให้เด็กติดเกมส์ ข้อเสนอแนะ 1. ด้านครอบครัว ควรเฝ้าสังเกตพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ของลูกว่าเข้าข่ายพฤติกรรมติดเกมส์หรือไม่ เพื่อเฝ้าระวังปัญหาพฤติกรรมติดเกมส์ที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต แต่ถ้าหากในกรณีที่ลูกของตนเข้าข่ายการมีพฤติกรรมติดเกมส์แล้ว ควรปรึกษาครู หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อหาทางออกในการแก้ไขปัญหาที่ถูกต้องต่อไป 2. สมาชิกภายในครอบครัว ควรให้ความรัก ความเอาใจใส่ต่อลูกของตน เพื่อป้องกันปัญหาพฤติกรรมติดเกมส์ 3. ครอบครัวแล้ว หน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนควรมีกิจกรรมเพื่อส่งเสริมเด็กให้มีกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมด้านกีฬา ด้านดนตรี ด้านการแสดง เพื่อเป็นการช่วยลดปัญหาการเสี่ยงมีพฤติกรรมติดเกมส์

ศุภวัชร ธีรธูมา (2558) ได้ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการกระทำความคิดเกี่ยวกับทรัพย์สินของเด็กในสถานพินิจ: กรณีศึกษาเด็กและเยาวชน ศูนย์แรกรับเด็กและเยาวชนชายบ้านเมตตา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการกระทำความคิดกรณีลักทรัพย์ของเด็กในสถานพินิจ กลุ่มตัวอย่างเป็นเยาวชนที่กระทำความผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน จำนวน 11 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นการสัมภาษณ์แบบเชิงลึก จากผลการศึกษา พบว่า ด้านลักษณะทางครอบครัว กลุ่มตัวอย่างอยู่ภายใต้การเลี้ยงดูที่ไม่สมบูรณ์หรือเป็นครอบครัวที่แตกแยก ด้านลักษณะชุมชนที่อาศัย พบว่ากลุ่มตัวอย่างอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดีไม่ได้อยู่ในชุมชนแออัด แต่มีส่วนน้อยที่อาศัยอยู่ในชุมชนที่แออัด ด้านพฤติกรรมเลียนแบบ พบว่า ส่วนใหญ่มีพฤติกรรมเลียนแบบมาจากกลุ่มเพื่อน ซึ่งมีการกระทำผิดมาหลายครั้งจนคิดว่าการกระทำผิดนั้นเป็นสิ่งที่ตนสามารถกระทำได้ตามที่ต้องการ ด้านโอกาสในการประสบความสำเร็จ พบว่า โอกาสเป็นหนึ่งในปัจจัยที่มีผลต่อการกระทำผิดเกี่ยวกับการลักทรัพย์

นพวัลย์ คงกาลิหมิน และคณะ (2559) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการกระทำ ความผิด กรณีศึกษาเด็กและเยาวชนที่มีรายงานตัวต่อศาลเยาวชนและครอบครัว จังหวัดสงขลา โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามูลเหตุที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน และเพื่อศึกษาหาแนวทางการแก้ไขปัญหาการกระทำผิด กลุ่มตัวอย่างจะเป็นเยาวชนที่ถูกจับคดีความผิดฐานลักทรัพย์ จำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเป็นการเก็บข้อมูลจากเอกสารเหตุการณ์บันทึกการจับกุม และการสัมภาษณ์เชิงลึก จากผลการศึกษา พบว่า มูลเหตุต่าง ๆ ในการกระทำผิดนั้นมาจาก ปัจจัยด้านครอบครัว ปัจจัยด้านกลุ่มเพื่อน ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม ปัจจัยด้านความอยากมีอยากได้ของตนเอง และปัจจัยด้านการศึกษา

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า เอกสาร ตำรา บทความ แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จึงได้มาซึ่งตัวแปร จำนวน 5 ตัวแปร ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว อิทธิพลจากเพื่อน สภาพแวดล้อมทางสังคม ภาวะการติดเกมส์ และพฤติกรรมการลักขโมย ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำตัวแปรดังกล่าวที่ได้มาจากการทบทวนวรรณกรรมมาสร้างเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาพฤติกรรมของเด็กติดเกมที่จะนำไปสู่พฤติกรรมการลักขโมย โดยจะเก็บข้อมูลจากนักศึกษาระดับอุดมศึกษา 3 มหาวิทยาลัยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยมีวิธีการดำเนินการดังต่อไปนี้

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ใช้แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา นิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา และนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตบางพระ รวมนิสิตและนักศึกษาทั้งหมดจำนวน 47,988 คน สามารถจำแนกตามมหาวิทยาลัย ดังนี้

ตารางที่ 1 จำนวนประชากร 3 มหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัย	จำนวน (คน)
มหาวิทยาลัยบูรพา	31,603
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา	13,122
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตบางพระ	3,263
รวม	47,988

กลุ่มตัวอย่าง

การกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากการวิเคราะห์สมการโครงสร้างเป็นเทคนิคการวิเคราะห์ที่มีการประมาณค่าพารามิเตอร์ด้วยวิธีการไลค์ลิฮูดสูงสุด (Maximum likelihood) ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีขนาดตัวอย่างที่มากเพียงพอ และการแจกแจงต้องเป็นการแจกแจงแบบ

โค้งปกติ โดย Kelloway (1998, p. 20 อ้างถึงใน ยุทธ ไทยวรรณ, 2556) ระบุว่ากลุ่มตัวอย่างที่เหมาะสมนั้นควรมีอย่างน้อย 200 ชุด สำหรับเกณฑ์ในการเลือกตัวอย่างในการวิเคราะห์โมเดลสมการเชิงโครงสร้าง (SEM) คือ ขนาดกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 20 เท่า ของจำนวนตัวแปรสังเกตได้จากจำนวนตัวแปรสังเกตได้ในโมเดลทั้งหมด 17 พารามิเตอร์ จึงได้กลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 340 คน ดังนั้นในการศึกษาครั้งนี้จะเก็บตัวอย่างทั้งหมด 340 ชุด

ตารางที่ 2 กลุ่มตัวอย่างจากประชากรแบบสัดส่วน

พื้นที่การศึกษา	จำนวนประชากร	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยบูรพา	31,603	224
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา	13,122	93
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตบางพระ	3,263	23
รวม	47,988	340

การสุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) เป็นการสุ่มตัวอย่างโดยที่ประชากรมีโอกาสถูกเลือกเท่า ๆ กัน แต่ต้องมีรายชื่อของประชากรที่จะทำการศึกษาทั้งหมดแล้วนำมาจับฉลาก ข้อดีของการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย 1. มีวิธีในการสุ่มตัวอย่างได้หลายวิธี เช่น การจับฉลาก การใช้ตารางเลขสุ่ม และการใช้คอมพิวเตอร์สร้างตารางเลขสุ่ม 2. เป็นวิธีการสุ่มตัวอย่างที่ไม่ซับซ้อน 3. ช่วยประหยัดเวลาในกรณีที่มีขนาดของประชากรมีขนาดเล็ก และข้อเสียของการสุ่มตัวอย่างแบบนี้ คือ 1. ข้อมูลที่ได้อาจมีความคลาดเคลื่อน 2. ต้องมีรายชื่อของประชากรทุกคน 3. หากจำนวนประชากรมาก ก็จะใช้เวลาในการดำเนินการมาก ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตัดสินใจทำการศึกษาวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายในการเก็บรวบรวมข้อมูล เนื่องจากมีวิธีในการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายมากมาย และไม่ซับซ้อน (ธีระดา ภิฎญ, 2548)

เทคนิคการสุ่มตัวอย่างครั้งนี้ จะใช้วิธีการคำนวณกลุ่มตัวอย่างจากประชากรแบบสัดส่วน ดังตารางที่ 3.2 จากนั้นจะนำกลุ่มตัวอย่างที่ได้มาสุ่มแบบบังเอิญอีกครั้งจากนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพานิสิตมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา และนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตบางพระ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยแบบสอบถามถูกสร้างขึ้นตามกรอบแนวคิดและนิยามเชิงปฏิบัติการ ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

1. เพศ เป็นการให้ระบุเพศหญิงหรือเพศชาย
2. อายุ เป็นการให้ผู้ตอบแบบสอบถามระบุอายุจริงของตนเอง นับถึงวันที่ตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถาม

3. มหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษา เป็นการให้ผู้ตอบแบบสอบถามระบุมหาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่
4. คณะ เป็นการให้ผู้ตอบแบบสอบถามระบุคณะที่ตนเองกำลังศึกษาอยู่
5. ชั้นปี เป็นการให้ผู้ตอบแบบสอบถามระบุชั้นปีที่กำลังศึกษา
6. ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน เป็นการให้ผู้ตอบแบบสอบถามระบุจำนวนที่ได้รับในแต่ละเดือนจากผู้ปกครองหรือทำงานพิเศษ
7. ปัจจุบันท่านพักอาศัยอยู่กับใคร เป็นการให้ผู้ตอบแบบสอบถามระบุว่าปัจจุบันพักอาศัยอยู่กับใคร
8. ความถี่ในการเข้าใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต เป็นการให้ผู้ตอบแบบสอบถามระบุถึงปริมาณความถี่ของการเข้าใช้บริการร้านอินเทอร์เน็ต
9. ท่านมีคอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊กส่วนตัวหรือไม่ เป็นการให้ผู้ตอบแบบสอบถามระบุว่า มีคอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊กส่วนตัวหรือไม่
10. เหตุผลในการเล่นเกมส์ของท่าน เป็นการให้ผู้ตอบแบบสอบถามระบุถึงเหตุผลในการเล่นเกมส์

ส่วนที่ 2-6 แบบสอบถามเพื่อประเมินตัวแปรต่าง ๆ ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว อธิธิพลจากเพื่อน สภาพแวดล้อมทางสังคม ภาวะการติดเกมส์ และพฤติกรรมการลักขโมย ซึ่งเป็นแบบสอบถามที่สร้างขึ้น โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสาร แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธภาพในครอบครัว ด้านอธิธิพลจากเพื่อน ด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ภาวะการติดเกมส์ และพฤติกรรมการลักขโมย จึงกำหนดเป็นนิยามเฉพาะของแต่ละตัวแปร

2. กำหนดนิยามเฉพาะของแต่ละตัวแปร

3. สร้างข้อคำถามของแต่ละตัวแปรตามค่านิยามเฉพาะ โดยอาศัยฐานความรู้และความเข้าใจจากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

4. สร้างมาตรวัดระดับความคิดเห็นเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ได้แก่ เห็นด้วยน้อยที่สุด เห็นด้วยน้อย เห็นด้วยปานกลาง เห็นด้วยมาก และเห็นด้วยมากที่สุด โดยทุกข้อคำถามเป็นข้อความเชิงบวก และมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	1 คะแนน
ไม่เห็นด้วย	=	2 คะแนน
ไม่แน่ใจ	=	3 คะแนน
เห็นด้วย	=	4 คะแนน
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	=	5 คะแนน

ทั้งนี้ การตีความค่าเฉลี่ยระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวแปรต่าง ๆ ที่ได้จากมาตรวัดดังกล่าวข้างต้น ใช้เกณฑ์ในการหาช่วงอันตรภาคชั้น ตามหลักการวิธีการแบ่งชั้น ตามรายละเอียด ดังนี้

$$\begin{aligned} \text{อันตรภาคชั้น} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\ &= \frac{5-1}{5} \\ &= 0.80 \end{aligned}$$

ตารางที่ 3 เกณฑ์ในการอธิบายระดับความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวแปร

ระดับคะแนนเฉลี่ย	ระดับความคิดเห็น
4.21 - 5.00	สูงมาก
3.41 - 4.20	สูง
2.61 - 3.40	ปานกลาง
1.81 - 2.60	ต่ำ
1.00 - 1.80	ต่ำมาก

1. ตรวจสอบข้อคำถามแต่ละข้ออีกครั้งว่าสามารถวัดตัวแปรแต่ละตัวได้หรือไม่

2. ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือโดยทดสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct validity) และการหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ซึ่งจะกล่าวถึงรายละเอียดต่อไป

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนได้แก่ การทดสอบความตรง (Validity) และการทดสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity)

การทดสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวัดว่าข้อคำถามในมาตรวัดหรือแบบสอบถามนั้นมีเนื้อหาสาระครบถ้วนในเรื่องที่วัดหรือไม่ ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยทดสอบความเที่ยงโดยใช้แนวทางการหาดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (Item-objective congruence index: IOC) ซึ่งการทดสอบความเที่ยงตรงของมาตรวัดตามแนวทางใช้คณะบุคคล อาจจะเป็นอาจารย์ที่ปรึกษากับผู้ทรงคุณวุฒิ ในการทดสอบครั้งนี้มีผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบทั้งหมด 4 ท่าน ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชีระ กุลสวัสดิ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เขมมาธิ์ รักรัชชูชีพ ดร.ปิยะ นาควัชร และดร. ภัสรินทร์ พวงเดือน เพื่อมาหาคะแนนเป็นรายข้อคำถาม ดูความครอบคลุมในประเด็นคำถามการวิจัย (สรายุทธ กันหลง, 2555) โดยผู้เชี่ยวชาญจะดูความครอบคลุมในประเด็นคำถามการวิจัย และดูเนื้อหาภาษาว่าทำให้ผู้ตอบเข้าใจตรงกันหรือไม่ ข้อไหนผ่านให้คะแนน 1 ไม่ผ่านให้คะแนน -1 ไม่แน่จะให้คะแนน 0 เอาผลคะแนนแต่ละข้อจากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าเฉลี่ย ได้เกิน 0.5 ถือว่าข้อนั้นใช้ได้ ถ้าไม่ถึงให้ตัดข้อนั้นทิ้งไป

2. การทดสอบความเชื่อถือได้ของมาตรวัด

การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการทดสอบความเชื่อถือได้ (Reliability) เป็นการตรวจสอบเครื่องมือวัดว่ามีความแน่นอนคงที่ในการใช้งานเครื่องมือวัด ไม่ว่าจะวัดกี่ครั้งผลที่ออกมาก็เป็นเช่นเดิม นั่นคือเครื่องมือวัดมีความน่าเชื่อถือ แต่ถ้าหากเครื่องมือวัดให้ผลลัพธ์ในแต่ละครั้งไม่เท่ากัน แสดงว่าเครื่องมือวัดนั้นไม่มีความคงที่และความน่าเชื่อถือต่ำ ในการหาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อถือ หรือค่าความสอดคล้องภายในที่เรียกว่า ครอนบาค แอลฟา (Cronbach's alpha) หากข้อคำถามแต่ละข้อมีค่าแอลฟามากกว่า .50 ถือว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้อง แต่ถ้าหากค่าแอลฟามีค่าต่ำกว่า .50 ถือว่ามีความเชื่อถือได้น้อย ถ้าต้องการให้เครื่องมือวัดมีความน่าเชื่อถือสูง ค่าแอลฟาต้องมาก .70 ขึ้นไป ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่างจริง โดยเป็นนักศึกษาวิทยาลัยเทคโนโลยีชลบุรี จำนวน 30 คน เพื่อนำข้อมูล

ดังกล่าวมาวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อถือได้ ในการวิเคราะห์นั้น ผู้วิจัยทำการตัดข้อคำถาม บางข้อออกตามคำแนะนำของโปรแกรมสำเร็จรูป

ตารางที่ 4 ค่าครอนบาค แอลฟา (Cronbach's alpha) ของมาตรวัดต่าง ๆ

มาตรวัด	จำนวนข้อคำถาม	ค่า α
สัมพันธภาพในครอบครัว	4	.925
อิทธิพลจากเพื่อน	4	.930
สภาพแวดล้อมทางสังคม	3	.931
ภาวะการติดเกมส์	3	.859
พฤติกรรมการลักขโมย	3	.838

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ดำเนินการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามจากนิสิตมหาวิทยาลัยบูรพา นิสิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา และนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคล ตะวันออก วิทยาเขตบางพระ จำนวน 340 ชุด การเก็บรวบรวมข้อมูลได้กระทำในช่วงระยะเวลา ตั้งแต่วันที่ 2 ตุลาคม 2560 - 31 ตุลาคม 2560

2. ตรวจสอบความครบถ้วนและความถูกต้องของข้อมูลในแบบสอบถาม

3. นำแบบสอบถามมาแปลงข้อมูลที่ได้เป็นรหัสพร้อมบันทึกข้อมูลด้วยคอมพิวเตอร์

การวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นไปอย่างถูกต้องตามหลักสถิติ ผู้วิจัยจึงกำหนดแนวทาง และขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนาเบื้องต้น ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าความถี่ (Frequency) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

2. การวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis: CFA) เพื่อทดสอบความตรงเชิงโครงสร้าง (Construct validity) ของโมเดลการวัดตัวแปรต่าง ๆ ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว อิทธิพลจากเพื่อน สภาพแวดล้อมทางสังคม ภาวะการติดเกมส์ และพฤติกรรมการลักขโมย

3. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว
อิทธิพลจากเพื่อน สภาพแวดล้อมแวดล้อม ภาวะการติดเกมส์ และพฤติกรรมการลักขโมย โดยใช้
เทคนิคการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (Structural equation modeling: SEM) เพื่อประมาณค่า
ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุและตรวจสอบความสอดคล้องของรูปแบบ (Model) กับข้อมูลเชิงประจักษ์

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์

การวิจัยเรื่อง การพัฒนา โมเดลเชิงสาเหตุพฤติกรรมการลักขโมยของนิติระดับปริญญาตรี โดยผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์คุณลักษณะทางประชากร ได้แก่ ตัวแปรเพศ อายุ มหาวิทยาลัย คณะ ฯลฯ

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ลักษณะของตัวแปรที่ทำการศึกษา ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว อิทธิพลจากเพื่อน สภาพแวดล้อมทางสังคม ภาวะการติดเกมส์ และพฤติกรรมการลักขโมย

ส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ เป็นการวิเคราะห์อิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมของตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว อิทธิพลจากเพื่อน สภาพแวดล้อมทางสังคม ภาวะการติดเกมส์ที่นำไปสู่พฤติกรรมการลักขโมย โดยก่อนการวิเคราะห์ ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความเหมาะสมของตัวแปรด้วยการวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบปัญหาตัวแปรมีความสัมพันธ์กันเองสูง (Multicollinearity problem) รวมถึงการวิเคราะห์การแจกแจงของตัวแปร การวิเคราะห์เพื่อทดสอบเมทริกซ์เอกลักษณ์และการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร และการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน หลังจากนั้นทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุต่อไป

การวิเคราะห์คุณลักษณะทางประชากร

จากการเก็บข้อมูล โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 340 คน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หาค่า ความถี่ ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรเพศ อายุ มหาวิทยาลัย คณะ ชั้นปี รายรับต่อเดือน ที่พักอาศัย ความถี่ในการเล่นเกมส์ การมีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล และเหตุผลในการเล่น ของกลุ่มตัวอย่างด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป ซึ่งมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	148	43.50
หญิง	192	56.50
รวม	340	100.00

จากตารางที่ 5 จะเห็นได้ว่าจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีจำนวน 192 คน คิดเป็นร้อยละ 56.50 และเพศชาย มีจำนวน 148 คน คิดเป็นร้อยละ 43.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
18 ปี	53	15.50
19 ปี	122	35.90
20 ปี	70	20.60
21 ปี	58	17.10
มากกว่า 21 ปี	37	10.90
รวม	340	100.00

จากตารางที่ 6 จะเห็นได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะมีอายุ 19 ปี โดยมีจำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 35.90 รองลงมาจะเป็นอายุ 20 ปี จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 20.60 อายุ 21 ปี จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 17.10 อายุ 18 ปี จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 15.50 และมีอายุมากกว่า 21 ปี จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 10.90 ตามลำดับ

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามมหาวิทยาลัย

มหาวิทยาลัย	จำนวน	ร้อยละ
มหาวิทยาลัยบูรพา	224	65.90
มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา	93	27.40
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตบางพระ	23	6.70
รวม	340	100.00

จากตารางที่ 7 จะเห็นได้ว่า จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่จะเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 224 คน โดยคิดเป็นร้อยละ 65.90 รองลงมาจะเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา จำนวน 93 คิดเป็นร้อยละ 27.40 และเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตบางพระ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 ตามลำดับ

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามคณะ

คณะ	จำนวน	ร้อยละ
คณะการจัดการและการท่องเที่ยว	27	7.84
คณะพยาบาลศาสตร์	2	.60
คณะภูมิสารสนเทศศาสตร์	14	4.21
คณะโลจิสติกส์	10	2.94
คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา	12	3.52
คณะศึกษาศาสตร์	22	6.50
คณะการแพทย์แผนไทยอภัยภูเบศร	3	.90
คณะแพทยศาสตร์	1	.30
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	23	6.70

ตารางที่ 8 (ต่อ)

คณะ	จำนวน	ร้อยละ
คณะวิทยาการสารสนเทศ	7	2.10
คณะสาธารณสุขศาสตร์	27	7.84
คณะเภสัชศาสตร์	1	.30
คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์	48	14.11
คณะวิทยาศาสตร์	24	7.12
คณะศิลปกรรมศาสตร์	7	2.10
คณะสหเวชศาสตร์	1	.30
วิทยาลัยนานาชาติ	2	.60
คณะดนตรีและการแสดง	2	.60
คณะวิศวกรรมศาสตร์	44	12.82
คณะวิทยาการจัดการ	15	4.41
คณะเศรษฐศาสตร์	20	5.85
คณะพาณิชยน์นานาชาติ	10	2.94
คณะเกษตรศาสตร์และทรัพยากรธรรมชาติ	1	.30
คณะศิลปศาสตร์	3	.90
คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ	4	1.20
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	2	.60
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมเกษตร	2	.60
คณะเทคโนโลยีสังคม	3	.90
คณะวิศวกรรมศาสตร์และสถาปัตยกรรมศาสตร์	3	.90
รวม	340	100.00

จากตารางที่ 8 จะเห็นได้ว่าจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุด คือ คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 14.11 รองลงมาจะเป็นคณะวิศวกรรมศาสตร์ จำนวน 44

คน คิดเป็นร้อยละ 12.94 คณะการจัดการและการท่องเที่ยวและคณะสาธารณสุขศาสตร์ที่มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามเท่ากัน จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 7.84 คณะวิทยาศาสตร์ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 7.12 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 คณะศึกษาศาสตร์ จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 6.50 คณะเศรษฐศาสตร์ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.85 คณะวิทยาการจัดการ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 4.41 คณะภูมิสารสนเทศศาสตร์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 4.21 คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.52 คณะโลจิสติกส์และคณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชีที่มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามเท่ากัน จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.94 คณะวิทยาการสารสนเทศและคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามเท่ากัน จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 2.10 คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.20 คณะการแพทย์แผนไทยอภัยภูเบศรและคณะศิลปศาสตร์และคณะเทคโนโลยีสังคมและคณะวิศวกรรมศาสตร์และสถาปัตยกรรมศาสตร์ที่มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามเท่ากัน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ .90 คณะพยาบาลศาสตร์และวิทยาลัยนานาชาติและคณะดนตรีและการแสดงและคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมเกษตรที่มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามเท่ากัน จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ .60 คณะแพทยศาสตร์และคณะเภสัชศาสตร์และคณะสหเวชศาสตร์และคณะเกษตรศาสตร์และทรัพยากรธรรมชาติที่มีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามเท่ากัน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ .30 ตามลำดับ

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชั้นปี

ชั้นปี	จำนวน	ร้อยละ
ปี 1	68	20.00
ปี 2	116	34.10
ปี 3	72	21.20
ปี 4	83	24.40
มากกว่าปี 4	1	.30
รวม	340	100.00

จากตารางที่ 9 จะเห็นว่าจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ คือนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 34.10 รองลงมาจะเป็นชั้นปีที่ 4 จำนวน 83 คน คิดเป็นร้อยละ 24.40

ชั้นปีที่ 3 จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 21.20 ชั้นปีที่ 1 จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และชั้นปีที่มากกว่าปี 4 ขึ้นไป จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ .30 ตามลำดับ

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายรับต่อเดือน

รายรับต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
1,000 - 3,000 บาท/เดือน	5	1.50
3,001 - 6,000 บาท/เดือน	55	16.20
6,001 - 9,000 บาท/เดือน	150	44.10
9,001 - 12,000 บาท/เดือน	81	23.80
12,001 - 15,000 บาท/เดือน	49	14.40
รวม	340	100.00

จากตารางที่ 10 จะเห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีรายรับต่อเดือนจะอยู่ที่ 6,001 - 9,000 บาท/เดือน จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 44.10 รองลงมา คือ 9,001 - 12,000 บาท/เดือน จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 23.80 3,001 - 6,000 บาท/เดือน คิดเป็นร้อยละ 16.20 12,001 - 15,000 บาท/เดือน คิดเป็นร้อยละ 14.40 และ 1,000 - 3,000 บาท/เดือน คิดเป็นร้อยละ 1.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามที่พักอาศัย

ที่พักอาศัย	จำนวน	ร้อยละ
บิดามารดา	52	15.30
บิดาหรือมารดา	10	2.95
คนเดียว / เพื่อน	269	79.11
อื่น ๆ	9	2.64
รวม	340	100.00

จากตารางที่ 11 จะเห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่จะพักอาศัยอยู่คนเดียวหรือพักร่วมกับเพื่อน จำนวน 269 คน คิดเป็นร้อยละ 79.11 รองลงมา คือ พักอาศัยร่วมกับบิดามารดา จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 15.30 พักอาศัยกับบิดาหรือมารดา จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.95 และอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 2.64 ตามลำดับ

ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความถี่ในการเล่นเกมส์

ความถี่ในการเล่นเกมส์	จำนวน	ร้อยละ
1 - 2 วันต่อสัปดาห์	132	38.80
3 - 4 วันต่อสัปดาห์	85	25.00
5 - 6 วันต่อสัปดาห์	52	15.30
เล่นทุกวัน	71	20.90
รวม	340	100.00

จากตารางที่ 12 จะเห็นว่าส่วนใหญ่ความถี่ในการเล่นจะอยู่ที่ 1 - 2 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 38.82 รองลงมา คือ 3 - 4 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 25.00 เล่นทุกวัน จำนวน 71 คน คิดเป็นร้อยละ 20.90 และ 5 - 6 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 15.30 ตามลำดับ

ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามการมีคอมพิวเตอร์

มีคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลหรือไม่	จำนวน	ร้อยละ
มี	316	92.90
ไม่มี	24	7.10
รวม	340	100.00

จากตารางที่ 13 จะเห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่จะมีคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง จำนวน 316 คน คิดเป็นร้อยละ 92.94 และในส่วนที่ไม่มี จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 7.10 ตามลำดับ

ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเหตุผลในการเล่นเกมส์

เหตุผลในการเล่นเกมส์	จำนวน	ร้อยละ
มีปัญหาในครอบครัว	10	2.94
คลายเครียด / กลุ่มใจ	200	58.83
เพื่อนชักชวน	79	23.23
เข้าสังคมในหมู่เพื่อน	51	15.00
รวม	340	100.00

จากตารางที่ 14 จะเห็นว่าเหตุผลส่วนใหญ่ในการเล่นเกมส์มาจากการคลายเครียด/กลุ่มใจ จำนวน 200 คน คิดเป็นร้อยละ 58.82 รองลงมา คือ เพื่อนชักชวน จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 23.23 เข้าสังคมในหมู่เพื่อน จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 15.00 และมีปัญหาในครอบครัว จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.94 ตามลำดับ

การวิเคราะห์ลักษณะของตัวแปรที่ทำการศึกษา

ผลการวิเคราะห์ลักษณะตัวแปรที่ทำการศึกษา ประกอบด้วย สัมพันธภาพในครอบครัว อิทธิพลจากเพื่อน สภาพแวดล้อมทางสังคม ภาวะการติดเกมส์ และพฤติกรรมการลักขโมย ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป แบ่งรายละเอียดการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวมของตัวแปร
2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลรายด้านของตัวแปร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวมของตัวแปร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในภาพรวมของตัวแปรที่ทำการศึกษาจำนวน 5 ตัวแปร ปรากฏรายละเอียดในตารางที่ 15

ตารางที่ 15 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรที่ทำการศึกษา

ปัจจัยด้านที่ศึกษา	\bar{X}	SD	การแปลผล
สัมพันธภาพในครอบครัว	2.01	.97	ต่ำ
อิทธิพลจากเพื่อน	3.29	.81	ปานกลาง
สภาพแวดล้อมทางสังคม	3.14	1.22	ปานกลาง
ภาวะการติดเกมส์	2.29	.95	ต่ำ
พฤติกรรมกรรมการลักขโมย	1.24	.55	ต่ำมาก

จากตารางที่ 15 จะเห็นได้ว่าตัวแปรที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ อิทธิพลจากเพื่อน ($\bar{X} = 3.29$, $SD = .81$) รองลงมาคือ สภาพแวดล้อมทางสังคม ($\bar{X} = 3.14$, $SD = 1.22$) ภาวะการติดเกมส์ ($\bar{X} = 2.29$, $SD = .95$) สัมพันธภาพในครอบครัว ($\bar{X} = 2.01$, $SD = .97$) และพฤติกรรมกรรมการลักขโมย ($\bar{X} = 1.24$, $SD = .55$) ตามลำดับ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลรายด้านของตัวแปร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลรายด้านของตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว อิทธิพลจากเพื่อน สภาพแวดล้อมทางสังคม ภาวะการติดเกมส์ และพฤติกรรมกรรมการลักขโมย มีรายละเอียด ดังนี้

สัมพันธภาพในครอบครัว

จากแบบสอบถามเกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัว (FA) ซึ่งประกอบด้วยข้อคำถาม 4 ข้อ มีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ ดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว จำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว (FA)	\bar{X}	SD	การแปลผล	ลำดับ
1	บิดาหรือมารดาไม่มีเวลาให้กับท่าน (FA1)	2.01	1.17	ต่ำ	2
2	บิดาหรือมารดาไม่เข้าใจในตัวท่าน (FA2)	2.23	1.10	ต่ำ	1
3	ท่านมักจะมีปัญหาเกี่ยวกับบิดามารดาเสมอ (FA3)	1.87	1.01	ต่ำ	4
4	ท่านมีความรู้สึกที่บิดามารดาไม่ใส่ใจท่านเท่าที่ควร (FA4)	1.93	1.11	ต่ำ	3
	รวม	2.01	.97		

จากตารางที่ 16 จะเห็นได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีสัมพันธภาพในครอบครัวอยู่ในระดับต่ำ (\bar{X} = 2.01, SD = .97) จะเห็นเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า มีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำทุกข้อ โดยข้อคำถาม “บิดาหรือมารดาไม่เข้าใจในตัวท่าน (FA2)” มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ (\bar{X} = 2.23, SD = 1.10) รองลงมาจะเป็น “บิดาหรือมารดาไม่มีเวลาให้กับท่าน (FA1)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 2.01, SD = 1.17) “ท่านมีความรู้สึกว้าบิดาหรือมารดาไม่ใส่ใจท่านเท่าที่ควร (FA4)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 1.93, SD = 1.11) และ “ท่านมักจะมีปัญหาเกี่ยวกับบิดาหรือมารดาเสมอ (FA3)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 1.87, SD = 1.01) ตามลำดับ

อิทธิพลจากเพื่อน

จากแบบสอบถามเกี่ยวกับด้านอิทธิพลจากเพื่อน (FIN) ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 4 ข้อ ซึ่งมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังปรากฏในตารางที่ 17

ตารางที่ 17 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรด้านอิทธิพลจากเพื่อนจำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ตัวแปรอิทธิพลจากเพื่อน (FIN)	\bar{X}	SD	การแปลผล	ลำดับ
1	การได้เล่นเกมกับกลุ่มเพื่อน ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนดีขึ้น (FIN1)	3.39	1.13	ปานกลาง	3
2	การเล่นเกมส์ในกลุ่มเพื่อนเป็นการเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น (FIN2)	3.86	.88	สูง	1
3	ท่านรู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกม (FIN3)	3.43	1.07	สูง	2
4	เมื่อเพื่อนชักชวนท่านไปเล่นเกมท่านตกลงไปกับเพื่อนทันที (FIN4)	2.50	.97	ต่ำ	4
รวม		3.30	.81		

จากตารางที่ 17 จะเห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามได้รับอิทธิพลจากเพื่อน โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 3.30, SD = .81) โดยข้อที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดที่สุด คือ “การเล่นเกมส์ในกลุ่มเพื่อนเป็นการเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น (FIN2)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 3.86, SD = .88) รองลงมาจะเป็น “ท่านรู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกม (FIN3)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 3.43, SD = 1.07) “การได้เล่นเกมกับกลุ่มเพื่อน ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนดีขึ้น (FIN1)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 3.39, SD = 1.13) และสุดท้ายจะเป็น “เมื่อเพื่อนชักชวนท่านไปเล่นเกม

ท่านตกลงไปกับเพื่อนทันที (FIN4)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 2.5, SD = .97) ตามลำดับ

สภาพแวดล้อมทางสังคม

จากแบบสอบถามเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางสังคม (ENV) ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 3 ข้อ ซึ่งมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังปรากฏในตารางที่ 18

ตารางที่ 18 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคม จำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคม (ENV)	\bar{X}	SD	การแปลผล	ลำดับ
1	บริเวณที่ท่านอาศัยอยู่มีร้านเกมส์หรือร้านอินเทอร์เน็ตทำให้สะดวกต่อการใช้บริการ (ENV1)	3.15	1.25	ปานกลาง	2
2	บริเวณที่ท่านอาศัยอยู่มีร้านเกมส์หรือร้านอินเทอร์เน็ตที่เปิดบริการตลอด 24 ชั่วโมง (ENV2)	3.09	1.31	ปานกลาง	3
3	บริเวณที่ท่านอาศัยอยู่มีร้านเกมส์หรือร้านอินเทอร์เน็ตที่ง่ายต่อการเข้าใช้บริการ (ENV3)	3.19	1.29	ปานกลาง	1
รวม		14.3	1.22		

จากตารางที่ 18 จะเห็นได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามได้รับอิทธิพลสภาพแวดล้อมทางสังคมโดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง (\bar{X} = 3.14, SD = 1.22) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ จะเห็นว่าทุกข้อมีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับปานกลาง โดยข้อที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด คือ “บริเวณที่ท่านอาศัยอยู่มีร้านเกมส์หรือร้านอินเทอร์เน็ตที่ง่ายต่อการเข้าใช้บริการ (ENV3)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 3.19, SD = 1.29) รองลงมาจะเป็น “บริเวณที่ท่านอาศัยอยู่มีร้านเกมส์หรือร้านอินเทอร์เน็ตทำให้สะดวกต่อการใช้บริการ (ENV1)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 3.15, SD = 1.25) และสุดท้ายจะเป็น “บริเวณที่ท่านอาศัยอยู่มีร้านเกมส์หรือร้านอินเทอร์เน็ตที่เปิดบริการตลอด 24 ชั่วโมง (ENV2)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 3.09, SD = 1.31) ตามลำดับ

ภาวะการติดเกมส์

จากแบบสอบถามเกี่ยวกับภาวะการติดเกมส์ (GAM) ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 3 ข้อ ซึ่งมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังปรากฏในตารางที่ 19

ตารางที่ 19 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรภาวะการติดเกมส์จำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ตัวแปรภาวะการติดเกมส์ (GAM)	\bar{X}	SD	การแปลผล	ลำดับ
1	ท่านมักอารมณ์เสียเวลาไม่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมส์ (GAM1)	2.45	1.05	ต่ำ	1
2	เรื่องที่ท่านคุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมส์ (GAM2)	2.07	1.06	ต่ำ	3
3	ท่านใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมส์ (GAM3)	2.36	1.23	ต่ำ	2
รวม		2.29	.95		

จากตารางที่ 19 จะเห็นได้ว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีภาวะการติดเกมส์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ (\bar{X} = 2.29, SD = .95) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้อมีค่าคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำ โดยข้อที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด คือ “ท่านมักอารมณ์เสียเวลาไม่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมส์ (GAM1)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 2.45, SD = 1.05) รองลงมาจะเป็น “ท่านใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมส์ (GAM3)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 2.36, SD = 1.23) และสุดท้ายจะเป็น “เรื่องที่ท่านคุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมส์ (GAM2)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ (\bar{X} = 2.07, SD = 1.06) ตามลำดับ

พฤติกรรมกรรมการลักขโมย

จากแบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการลักขโมย (STE) ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 3 ข้อ ซึ่งมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังปรากฏในตารางที่ 20

ตารางที่ 20 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรพฤติกรรมกรรมการลักขโมย จำแนกเป็นรายข้อ

ข้อที่	ตัวแปรพฤติกรรมกรรมการลักขโมย (STE)	\bar{X}	SD	การแปลผล	ลำดับ
1	ท่านขโมยเงินจากผู้ปกครองเป็นประจำ (STE1)	1.29	.66	ต่ำมาก	1
2	ท่านขโมยเงินของผู้อื่นเป็นประจำ (STE2)	1.21	.54	ต่ำมาก	3
3	ท่านมักจะนำของใช้ของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง (STE3)	1.22	.53	ต่ำมาก	2
รวม		1.24	.55		

จากตารางที่ 20 จะเห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีพฤติกรรมการลักขโมย โดยภาพรวมอยู่ในระดับต่ำมาก ($\bar{X} = 1.24$, $SD = .55$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ทุกข้อมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำมาก โดยข้อที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด คือ “ท่านขโมยเงินจากตู้ปกครองเป็นประจำ (STE1)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 1.29$, $SD = .66$) รองลงมาจะเป็น “ท่านมักจะนำของใช้ของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง (STE3)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 1.22$, $SD = .53$) และสุดท้ายจะเป็น “ท่านขโมยเงินของผู้อื่นเป็นประจำ (STE2)” มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ($\bar{X} = 1.21$, $SD = .54$) ตามลำดับ

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุเป็นการวิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรสัมพันธ์ภาพในครอบครัว อิทธิพลจากเพื่อน สภาพแวดล้อมทางสังคม ภาวะการติดเกมส์ พฤติกรรมการลักขโมย แต่ก่อนที่จะทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ ผู้วิจัยจำเป็นต้องการตรวจสอบความเหมาะสมของตัวแปรที่จะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ก่อน โดยขั้นตอนการวิเคราะห์ในส่วนนี้ประกอบด้วย 1. การวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบปัญหาตัวแปรมีความสัมพันธ์กันเองสูง 2. การวิเคราะห์การแจกแจงของตัวแปร 3. การวิเคราะห์เพื่อทดสอบเมทริกซ์เอกลักษณะ 4. การวิเคราะห์ปัจจัยเชิงซ้อน และ 5. การวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง (SEM) เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

การวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบปัญหาตัวแปรมีความสัมพันธ์กันเองสูง

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสัมพันธ์ภาพในครอบครัว อิทธิพลจากเพื่อน สภาพแวดล้อมทางสังคม ภาวะการติดเกมส์ กับพฤติกรรมการลักขโมย โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation) ซึ่งผลการวิเคราะห์ปรากฏรายละเอียดในตารางที่ 21

ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร

ตัวแปร	FA	FIN	ENV	GAM	STE
FA	-				
FIN	.270**	-			
ENV	.179**	.434**	-		
GAM	.292**	.453**	.368**	-	
STE	.312**	.021	.098	.235**	-

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 21 จะแสดงให้เห็นว่าตัวแปรที่จะนำวิเคราะห์มีความสัมพันธ์กันอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำจำนวน 5 คู่ มีความสัมพันธ์กันในระดับต่ำ 3 คู่ และมีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง 2 คู่ จะเห็นได้ว่าตัวแปรทั้งหมดมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ไม่เกิน .80 (+) ดังนั้นจึงไม่มีปัญหาความสัมพันธ์กันเองสูง (สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์, 2542) และมีความเหมาะสมที่จะนำไปวิเคราะห์ต่อความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ

การวิเคราะห์การแจกแจงของตัวแปร

การวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้างเป็นเทคนิคที่ใช้วิธีการประมาณค่าที่ควรจะเป็นมากที่สุด (Maximum likelihood estimation) ซึ่งตามข้อตกลงของการวิเคราะห์ด้วยวิธีนี้ ตัวแปรจะต้องมีการแจกแจงแบบปกติ ในส่วนนี้จึงเป็นการนำเสนอการแจกแจงของตัวแปรที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ โดยการพิจารณาค่าความเบ้ (Skewness) และค่าความโด่ง (Kurtosis) ซึ่งมีรายละเอียดผลการวิเคราะห์ดังตารางที่ 22

ตารางที่ 22 ค่าความเบ้และความโด่งของตัวแปร

ตัวแปร	ความเบ้ (Skewness)	ความโด่ง (Kurtosis)
สัมพันธภาพในครอบครัว (FA)		
FA1	.971	-.087
FA2	.538	-.557
FA3	.946	.144
FA4	.895	-.321
อิทธิพลจากเพื่อน (FIN)		
FIN1	-.552	-.264
FIN2	-1.237	2.161
FIN3	-.417	-.306
FIN4	.444	.065
สภาพแวดล้อมทางสังคม (ENV)		
ENV1	-.423	-.962
ENV2	-.210	-1.047
ENV3	-.313	-1.044

ตารางที่ 22 (ต่อ)

ตัวแปร	ความเบ้ (Skewness)	ความโด่ง (Kurtosis)
ภาวะการติดเกมส์ (GAM)		
GAM1	.110	-1.165
GAM2	.955	.350
GAM3	.458	-.840
พฤติกรรมการลักขโมย (STE)		
STE1	2.530	6.031
STE2	2.800	8.105
STE3	2.690	7.921

จากตารางที่ 22 จะเห็นว่าตัวแปรทุกตัวที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้างมีการแจกแจงแบบปกติ ดังนั้น ตัวแปรทั้งหมดจึงมีความเหมาะสมที่จะนำไปทำการวิเคราะห์ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้างต่อไป

การวิเคราะห์เพื่อทดสอบเมทริกซ์เอกลักษณ์

เมื่อพิจารณาผลการทดสอบค่าสถิติ Bartlett's test of sphericity ซึ่งเป็นค่าสถิติทดสอบสมมติฐานว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์นั้นเป็นเมทริกซ์เอกลักษณ์ (Identity matrix) หรือไม่ ซึ่งผลการวิเคราะห์พบว่า มีค่า KMO เท่ากับ .780 ค่า Approx chi-square เท่ากับ 4339.722 ($df = 136$ และ $p < .001$) แสดงให้เห็นว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์นี้มีความแตกต่างจากเมทริกซ์เอกลักษณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ตารางที่ 23 ผลการทดสอบค่าสถิติ Bartlett's test of sphericity

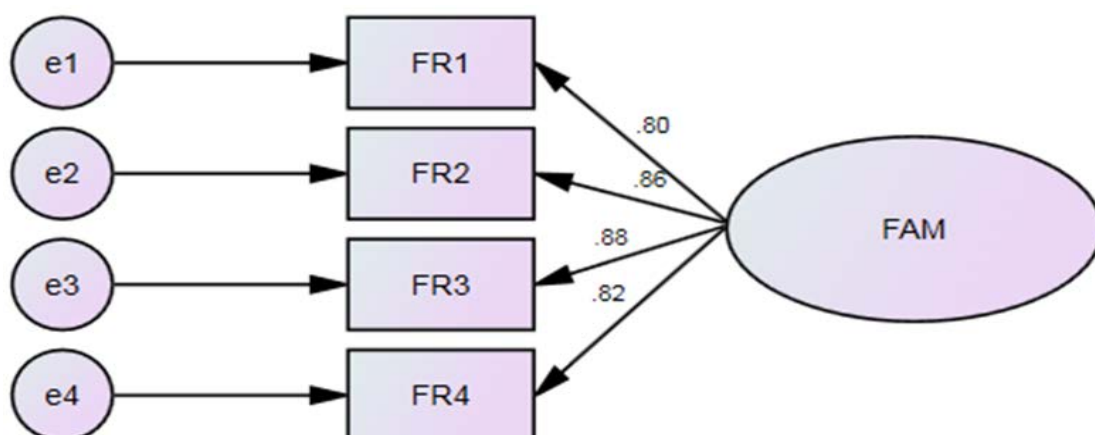
Bartlett's test of sphericity	KMO	Approx. chi-square	df	Sig.
ค่าสถิติที่วิเคราะห์ได้	.780	4339.722	136	.000

การวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน

ส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct validity) ของโมเดลการวัด โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis - CFA) ทั้งนี้ เพื่อวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว อิทธิพลจากเพื่อน สภาพแวดล้อมทางสังคม ภาวะการติดเกมส์ และพฤติกรรมการลักขโมย ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

การวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยันเพื่อทดสอบความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว (FAM) ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ตัว ได้แก่ บิดาหรือมารดาไม่มีเวลาให้กับท่าน (FR1) บิดาหรือมารดาไม่เข้าใจในตัวท่าน (FR2) ท่านมักจะมีปัญหาเกี่ยวกับบิดามารดาเสมอ (FR3) และท่านมีความรู้สึกที่บิดามารดาไม่ใส่ใจท่านเท่าที่ควร (FR4) ผลการวิเคราะห์ปรากฏ ดังภาพที่ 2

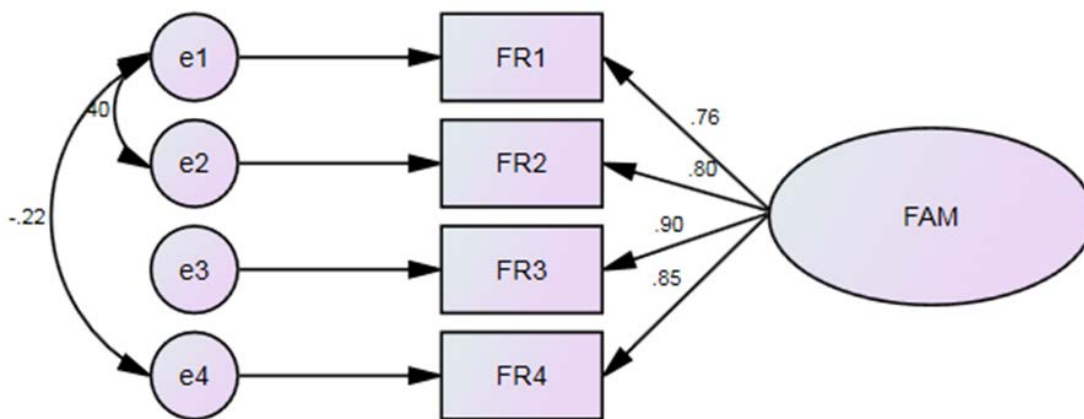


Chi-square = 59.593, df = 3, Chi-square/df = 19.864, p = .000, GFI = .919, AGFI = .730, CFI = .938, RMSEA = .236, RMR = .050, NFI = .935

ภาพที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว

จากภาพที่ 2 พบว่า โมเดลการวัดตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัวยังไม่มีผลสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่า ไค-สแควร์สัมพัทธ์ เท่ากับ 19.864 ค่า p -value เท่ากับ .000 ดังนั้นวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .919 และค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความ

คลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .291 ดังนั้น ผู้วิจัยจึงทำการปรับโมเดล ทำให้ผลการวิเคราะห์ใหม่เป็นดังนี้



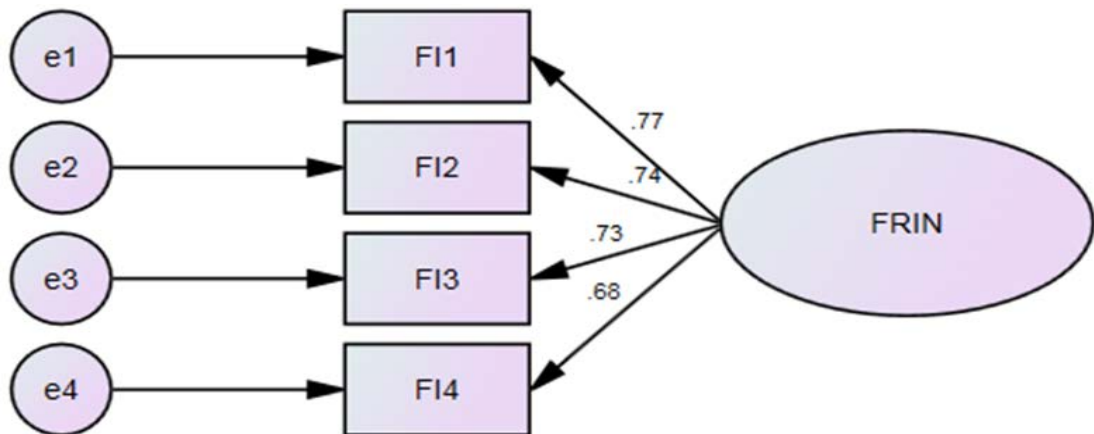
Chi-square = 1.306, df = 1, Chi-square/df = 1.306, p = .253, GFI = .998, AGFI = .981, CFI = 1.000, RMSEA = .030, RMR = .022, NFI = .999

ภาพที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว (หลังจากการปรับโมเดล)

จากภาพที่ 3 พบว่า โมเดลการวัดตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัวมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์มากขึ้น โดยพิจารณาจากค่า ไค-สแควร์สัมพัทธ์ เท่ากับ 1.306 ค่า p -value เท่ากับ .253 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .998 และค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .030

การวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรอิทธิพลจากเพื่อน

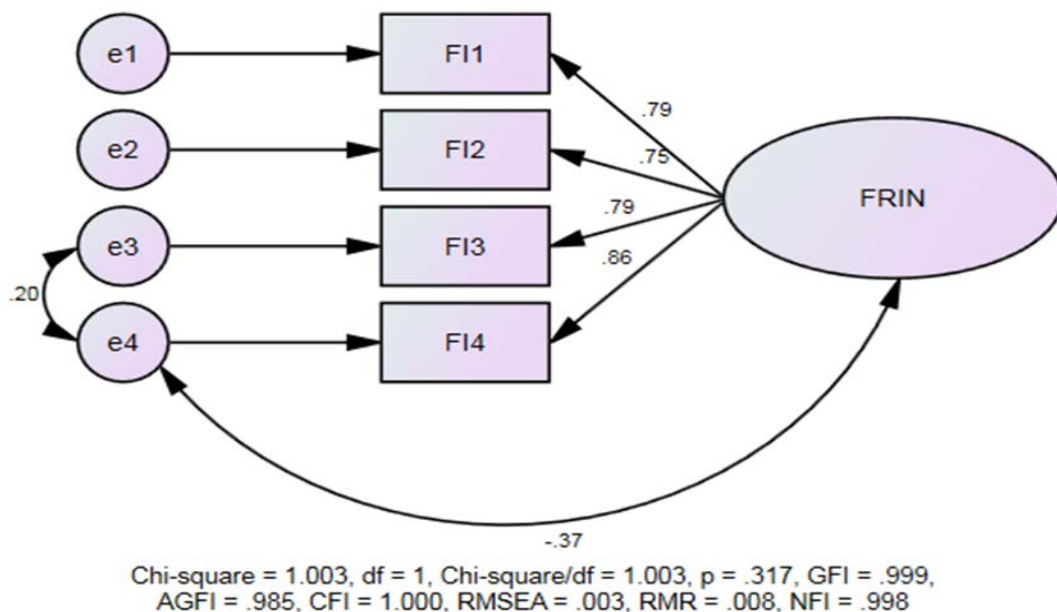
ผลการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยันเพื่อทดสอบความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรอิทธิพลจากเพื่อน (FRIN) ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 4 ตัว ได้แก่ การได้เล่นเกมสัปดาห์กับกลุ่มเพื่อนทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนดีขึ้น (FR1) การเล่นเกมสัปดาห์ในกลุ่มเพื่อนเป็นการเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น (FR2) ทำนรู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมสัปดาห์ (FR3) และเมื่อเพื่อนชักชวนท่านไปเล่นเกมสัปดาห์ ท่านตกลงไปกับเพื่อนทันที (FR4) ผลการวิเคราะห์ปรากฏ ดังภาพที่ 4



Chi-square = 33.248, df = 3, Chi-square/df = 11.083, p = .000, GFI = .957,
AGFI = .856, CFI = .935, RMSEA = .172, RMR = .117, NFI = .929

ภาพที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรอิทธิพลจากเพื่อน

จากภาพที่ 4 พบว่า โมเดลการวัดตัวแปรอิทธิพลจากเพื่อนยังไม่มี ความสอดคล้องกับ ข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่า ไค-สแควร์สัมพัทธ์ เท่ากับ 11.083 ค่า *p*-value เท่ากับ .000 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .957 และค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อน กำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .172 ดังนั้น ผู้วิจัยจึงทำการปรับ โมเดล ทำให้ ผลการวิเคราะห์ใหม่เป็นดังนี้



ภาพที่ 5 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรอิทธิพลจากเพื่อน (หลังจากการปรับโมเดล)

จากภาพที่ 5 พบว่า โมเดลการวัดตัวแปรสัมพันธ์ภาพในครอบครัวมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์มากขึ้น โดยพิจารณาจากค่า ไค-สแควร์สัมพันธ์ เท่ากับ 1.003 ค่า p -value เท่ากับ .317 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .999 และค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .003

การวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคม ผลการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยันเพื่อทดสอบความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคม (SOE) ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ตัว ได้แก่ บริเวณที่ท่านอาศัยอยู่มีร้านเกมส์หรือร้านอินเทอร์เน็ตทำให้สะดวกต่อการใช้บริการ (SE1) บริเวณที่ท่านอาศัยอยู่มีร้านเกมส์หรือร้านอินเทอร์เน็ตที่เปิดบริการตลอด 24 ชั่วโมง (SE2) และบริเวณที่ท่านอาศัยอยู่มีร้านเกมส์หรือร้านอินเทอร์เน็ตที่ง่ายต่อการเข้าใช้บริการ (SE3) ผลการวิเคราะห์ปรากฏ ดังภาพที่ 6



Chi-square = 2.279, df = 1, Chi-square/df = 2.279, $p = .131$, GFI = .996, AGFI = .973, CFI = .999, RMSEA = .061, RMR = .044, NFI = .998

ภาพที่ 6 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคม

จากภาพที่ 6 พบว่า โมเดลการวัดตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัวมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่า ไค-สแควร์สัมพัทธ์ เท่ากับ 2.279 ค่า p -value เท่ากับ .131 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .996 และค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .061

การวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรภาวะการติดเกมส์

ผลการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยันเพื่อทดสอบความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรภาวะการติดเกมส์ (GAM) ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ตัว ได้แก่ ท่านมักอารมณ์เสียเวลาไมโครมาบอกลให้เลิกเล่นเกมส์ (GA1) เรื่องที่ท่านคุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมส์ (GA2) และท่านใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมส์ (GA3) ผลการวิเคราะห์ปรากฏ ดังภาพที่ 7



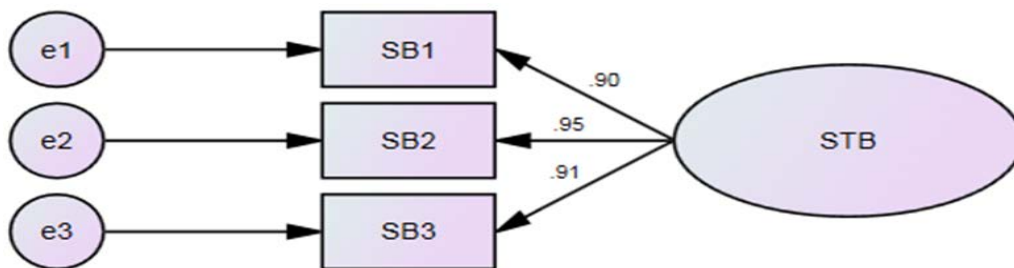
Chi-square = .854, df = 1, Chi-square/df = .854, $p = .355$, GFI = .998, AGFI = .990, CFI = 1.000, RMSEA = .000, RMR = .022, NFI = .998

ภาพที่ 7 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรภาวะการติดเกมส์

จากภาพที่ 7 พบว่า โมเดลการวัดตัวแปรภาวะการติดเกมส์มีความสอดคล้องกับ ข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่า ไค-สแควร์สัมพันธ์ เท่ากับ .854 ค่า p -value เท่ากับ .355 คำนี้อัตราระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .998 และค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .000

การวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรพฤติกรรมการลักขโมย

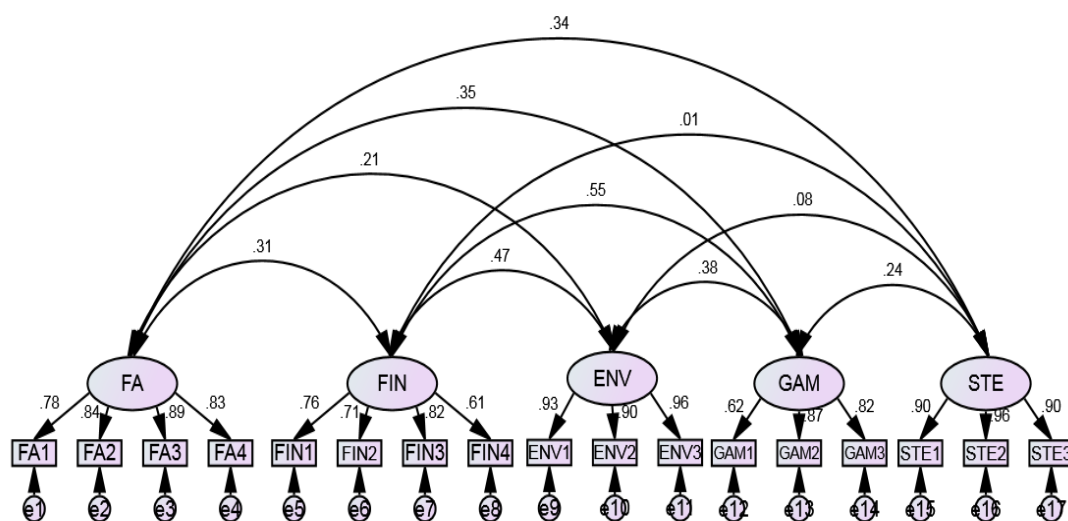
ผลการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยันเพื่อทดสอบความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปร พฤติกรรมการลักขโมย (STB) ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 3 ตัว ได้แก่ ท่านขโมยเงินจาก ผู้ปกครองเป็นประจำ (SB1) ท่านขโมยเงินของผู้อื่นเป็นประจำ (SB2) และท่านมักจะนำของใช้ของ ผู้อื่นมาเป็นของตนเอง (SB3) ผลการวิเคราะห์ปรากฏ ดังภาพที่ 8



Chi-square = 8.276, df = 1, Chi-square/df = 8.276, p = .004, GFI = .984, AGFI = .905, CFI = .992, RMSEA = .147, RMR = .015, NFI = .991

ภาพที่ 8 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรพฤติกรรมการลักขโมย

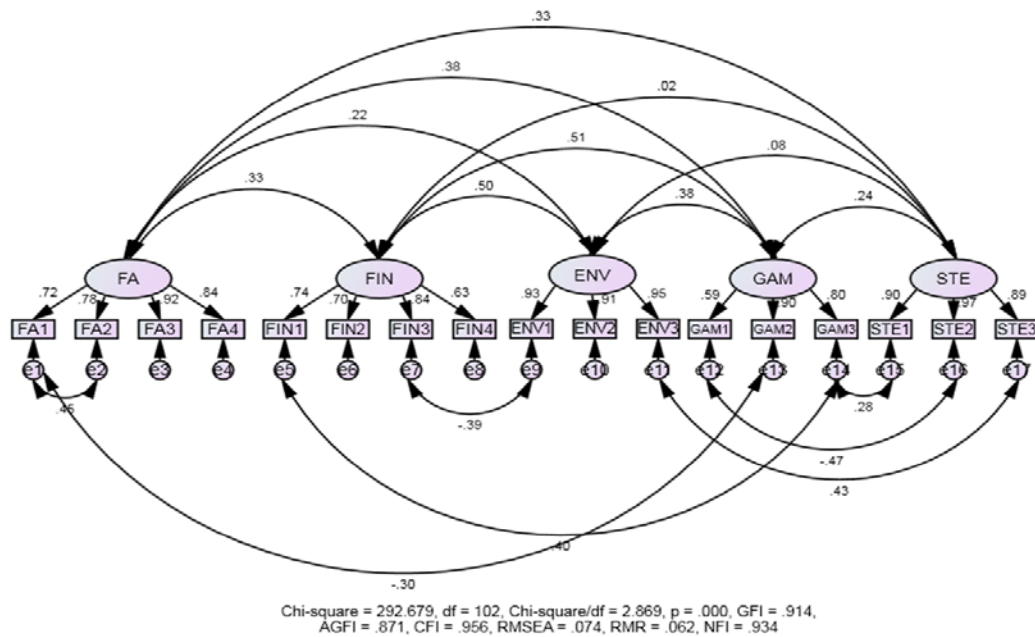
จากภาพที่ 8 พบว่า โมเดลการวัดตัวแปรภาวะการติดเกมส์มีความสอดคล้องกับ ข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่า ไค-สแควร์สัมพันธ์ เท่ากับ 8.276 ค่า p -value เท่ากับ .004 คำนี้อัตราระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .984 และค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .147



Chi-square = 497.908, df = 109, Chi-square/df = 4.568, p = .000, GFI = .860,
AGFI = .803, CFI = .909, RMSEA = .103, RMR = .068, NFI = .887

ภาพที่ 9 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis -CFA)

จากภาพที่ 9 จะเห็นว่า ค่า Chi-square โดยภาพรวมของโมเดลมีค่าเท่ากับ 497.908 ค่าองศาอิสระ (df) เท่ากับ 109 ค่าไคสแควร์สัมพัทธ์ เท่ากับ 4.568 ค่า p-value เท่ากับ .000 ค่าดัชนีความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .860 ค่า AGFI เท่ากับ .803 ค่าดัชนี Comparative fit index (CFI) เท่ากับ .909 ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .103 ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (RMR) เท่ากับ .068 และค่าดัชนี Normed fit index (NFI) เท่ากับ .887 จากค่าดังกล่าวโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อยู่ในระดับหนึ่ง ผู้วิจัยจึงต้องการปรับโมเดลให้มีความสอดคล้องมากขึ้น



ภาพที่ 10 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน (Confirmatory factor analysis -CFA): โมเดลที่ปรับแก้ (Modified model)

เมื่อผู้วิจัยได้ทำการปรับโมเดล โดยพิจารณาจากดัชนีปรับรูปแบบ (Modification indices) ผลจากการปรับ พบว่า โมเดลที่ปรับแก้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์มากขึ้น โดยพิจารณาจากค่า Chi-square ซึ่งมีค่าเท่ากับ 292.679 ที่ค่าองศาอิสระ (df) เท่ากับ 102 ($p < .05$) ค่าไคสแควร์สัมพันธ์ เท่ากับ 2.869 ค่าดัชนีความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .914 ค่า AGFI เท่ากับ .871 ค่าดัชนี Comparative fit index (CFI) เท่ากับ .956 ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .074 ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (RMR) เท่ากับ .062 ค่าดัชนี Normed fit index (NFI) เท่ากับ .934 ดังรายละเอียดในภาพที่ 10

ตารางที่ 24 เปรียบเทียบค่าสถิติของโมเดลตามสมมติฐานกับค่าสถิติของโมเดลที่ทำการแก้

Test statistic	Hypothesize model	Modified model
1. Chi-square (χ^2)	497.908	292.679
2. df	109	102
3. p - value	.000	.000
4. χ^2/df	4.736	2.869

ตารางที่ 24 (ต่อ)

Test statistic	Hypothesize model	Modified model
5. GFI	.860	.914
6. AGFI	.803	.871
7. RMSEA	.103	.074
8. RMR	.068	.062
9. CFI	.909	.956
10. NFI	.887	.934

จากตารางที่ 24 แสดงการเปรียบเทียบค่าสถิติโมเดลตามสมมติฐาน (Hypothesized model) กับโมเดลที่ปรับแก้ (Modified model) ซึ่งภายหลังจากการปรับโมเดลให้สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่าค่า Chi-square (χ^2) ลดลงจาก 530.476 เป็น 292.679 ค่าองศาอิสระ (df) ลดลงจาก 109 เป็น 102 ในขณะที่ค่า χ^2/df ลดลงจาก 4.736 เป็น 2.869 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เพิ่มขึ้นจาก .860 เป็น .914 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เพิ่มขึ้นจาก .803 เป็น .871 ค่าดัชนีวัดความกลมกลืนเปรียบเทียบ (CFI) เพิ่มขึ้นจาก .909 เป็น .956 ค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) ลดลงจาก .103 เป็น .074 ค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนของการประมาณค่า (RMR) ลดลงจาก .068 เป็น .062 ค่าดัชนี Normed fit index (NFI) เพิ่มขึ้นจาก .887 เป็น .934 จะเห็นว่าหลังจากการปรับโมเดล ทำให้โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์มากขึ้น และดัชนีความสอดคล้องของโมเดล ค่าที่ยอมรับได้ว่าโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ปรากฏในตารางที่ 25

ตารางที่ 25 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยเชิงยืนยัน

ดัชนีความสอดคล้อง	ค่าที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล	ค่าที่ยอมรับได้ว่ามีความสอดคล้อง
χ^2/df	2.869	$2 < \chi^2/df < 3$
RMR	.062	$.05 < RMR < .08$
RMSEA	.074	$.05 < RMSEA < .08$
NFI	.934	$.90 < NFI < .95$
CFI	.956	$.95 < CFI < .97$
GFI	.914	$.90 < GFI < .95$

จากตารางที่ 25 แสดงให้เห็นว่าค่าที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลมานั้น มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ผู้วิจัยได้พิจารณาความตรงเชิงโครงสร้างของแต่ละตัวแปร โดยพิจารณาจากความตรงเชิงสอดคล้อง (Convergent validity) และความตรงเชิงจำแนก (Discriminant validity) ซึ่งผลการวิเคราะห์ปรากฏรายละเอียดในตารางที่ 26

ตารางที่ 26 ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงสอดคล้อง (Convergent validity)

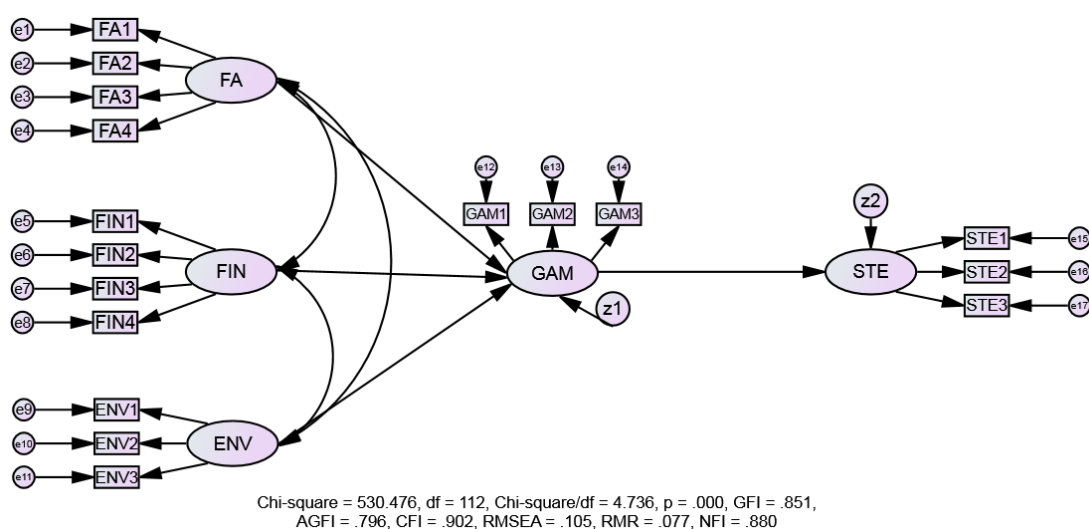
	FAM	FRIN	SOE	GAM	STB
FR1	.719				
FR2	.784				
FR3	.924				
FR4	.843				
FI1		.737			
FI2		.703			
FI3		.840			
FI4		.627			
SE1			.927		
SE2			.911		
SE3			.953		
GA1				.599	
GA2				.900	
GA3				.799	
SE1					.894
SE2					.970
SE3					.891
ค่าเฉลี่ยของความแปรปรวนที่ถูกสกัดได้ (Average variance extracted)	67.40%	53.40%	86.58%	60.24%	84.46%
ความเชื่อมั่นทางโครงสร้าง (Construct reliability)	.985	.960	.992	.980	.990

จากตารางที่ 26 แสดงให้เห็นถึงน้ำหนักอิทธิพล (Factor loadings) ขององค์ประกอบต่าง ๆ โดยองค์ประกอบที่มีน้ำหนักอิทธิพลต่ำสุดคือ “ท่านมักอารมณ์เสียเวลาไม่มีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมส์ (GAM1)” ของตัวแปรภาวะการติดเกมส์ (GAM) ส่วนค่าเฉลี่ยของความแปรปรวนที่ถูก

สกัดได้ (Average variance extracted) มีค่าตั้งแต่ร้อยละ 53.40 (FIN) ถึงร้อยละ 86.58 (ENV) ในขณะที่ความเชื่อมั่นทางโครงสร้าง (Construct reliability) มีค่าตั้งแต่ .960 (FIN) ถึง .992 (ENV) ซึ่งทุกตัวแปรมีความเชื่อมั่นทางโครงสร้างมากกว่า .70 แสดงให้เห็นว่ามีความเชื่อมั่นเพียงพอ

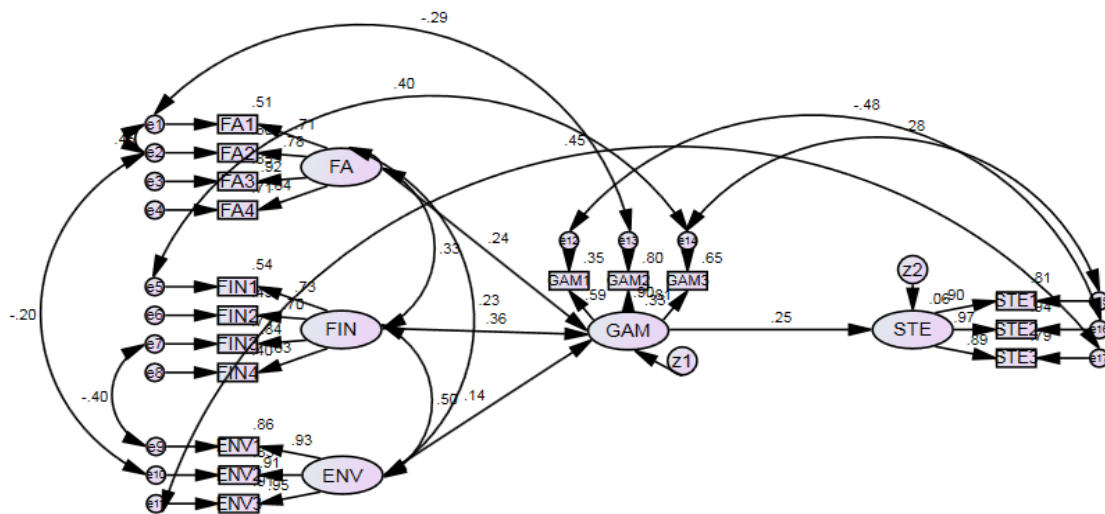
การวิเคราะห์โมเดลสมการโครงสร้าง

การวิเคราะห์ในส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆ ในโมเดลสมการโครงสร้างว่ามีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการลักขโมยของนิติระดับปริญญาตรี โดยมีตัวแปรแฝงภายในจำนวน 2 ตัวแปร ได้แก่ ภาวะการติดเกมส์ (GAM) พฤติกรรมการลักขโมย (STE) ตัวแปรแฝงภายนอกจำนวน 3 ตัว ได้แก่ สัมพันธภาพในครอบครัว (FA) อิทธิพลจากเพื่อน (FIN) สภาพแวดล้อมทางสังคม (ENV) ทั้งนี้ มีตัวแปรสังเกตได้จำนวน 17 ตัว ซึ่งสมมติฐานที่ใช้ในการทดสอบคือเมทริกซ์ความแปรปรวน - ความแปรปรวนร่วมตามโมเดลสมมติฐานที่สร้างจากทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เท่ากับ เมทริกซ์ความแปรปรวนร่วมที่ได้จากข้อมูลเชิงประจักษ์ ในการทดสอบความสอดคล้องของโมเดลเชิงสาเหตุตามสมมติฐานกับข้อมูลเชิงประจักษ์



ภาพที่ 11 โมเดลสมมติฐาน (Hypothesized model)

ผลการวิเคราะห์ พบว่าค่า ไค-สแควร์สัมพันธ์ เท่ากับ 4.736 ค่า p -value เท่ากับ .000 ค่า ไคสแควร์สัมพันธ์ เท่ากับ 4.736 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .851 ค่าดัชนี Comparative fit index (CFI) เท่ากับ .902 ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .105 จากค่าดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อยู่ในระดับนี้



Chi-square = 307.227, df = 104, Chi-square/df = 2.954, p = .000, GFI = .910,
AGFI = .868, CFI = .953, RMSEA = .076, RMR = .070, NFI = .931

ภาพที่ 12 โมเดลที่ปรับแก้ (Modified model)

เมื่อผู้วิจัยได้ปรับโมเดล โดยพิจารณาจากดัชนีการปรับรูปแบบ (Modification indices) พบว่าโมเดลที่ปรับแก้มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์มากขึ้น โดยพิจารณาได้จากค่าไค-สแควร์สัมพัทธ์ เท่ากับ 2.954 ค่า p -value เท่ากับ .000 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .910 ค่าดัชนี Comparative fit index (CFI) เท่ากับ .953 ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .076 ดังรายละเอียดในภาพที่ 4 และตารางที่ 26

ตารางที่ 27 เปรียบเทียบค่าสถิติของโมเดลตามสมมติฐานกับค่าสถิติของโมเดลที่แก้ไข

ทดสอบสถิติ	โมเดลตามสมมติฐาน	โมเดลที่แก้ไข
1. Chi-square	530.476	307.227
2. df	112	104
3. p - value	.000	.000
4. χ^2/df	4.736	2.954
5. GFI	.851	.910
6. AGFI	.796	.868
7. RMSEA	.105	.076
8. RMR	.077	.070
9. CFI	.902	.953
10. NFI	.880	.931

จากตารางที่ 27 แสดงการเปรียบเทียบค่าสถิติโมเดลตามสมมติฐาน (Hypothesized model) กับโมเดลที่ปรับแก้ (Modified model) ซึ่งภายหลังจากการปรับโมเดลให้สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ พบว่าค่า ไค-สแควร์สัมพันธ์ ลดลงจาก 4.736 เป็น 2.954 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เพิ่มขึ้นจาก .851 เป็น .910 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เพิ่มขึ้นจาก .796 เป็น .868 ค่าดัชนีวัดความกลมกลืนเปรียบเทียบ (CFI) เพิ่มขึ้นจาก .902 เป็น .953 ค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) ลดลงจาก .105 เป็น .076 ค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนของการประมาณค่า (RMR) ลดลงจาก .077 เป็น .070 จะเห็นว่าหลังจากการปรับโมเดล ทำให้โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์มากขึ้น

ตารางที่ 28 สรุปดัชนีความสอดคล้องของโมเดลสมการโครงสร้าง

ดัชนีความสอดคล้อง	ค่าที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูล	ค่าที่ยอมรับได้ว่ามีความสอดคล้อง
χ^2/df	2.954	$2 < \chi^2/df < 3$
RMR	.077	$.05 < RMR < .08$
RMSEA	.076	$.05 < RMSEA < .08$
NFI	.931	$.90 < NFI < .95$
CFI	.953	$.95 < CFI < .97$
GFI	.910	$.90 < GFI < .95$

ผู้วิจัยได้อาศัยโมเดลที่ทำการปรับแก้เพื่ออธิบายถึงอิทธิพลของปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมการลักขโมย และจากวิเคราะห์อิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมของตัวแปรต่าง ๆ ที่ผลต่อพฤติกรรมการลักขโมย ปรากฏรายละเอียดในตารางที่ 29

ตารางที่ 29 ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงและทางอ้อมต่อพฤติกรรมการลักขโมย

		FA	FIN	ENV	GAM
GAM	DE	.24***	.35***	.15*	-
	IE	-	-	-	-
	TE	.24***	.35***	.15*	-
STE	DE	-	-	-	.25***
	IE	.06***	.09***	.04***	-
	TE	.06***	.09***	.04***	.25***

หมายเหตุ : DE = อิทธิพลทางตรง IE = อิทธิพลทางอ้อม TE = อิทธิพลรวม

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

*** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 29 แสดงให้เห็นว่าปัจจัยที่มีอิทธิพลโดยรวมต่อพฤติกรรมการลักขโมยมากที่สุด คือ ภาวะการติดเกมส์ (GAM) โดยมีค่าน้ำหนักอิทธิพลเท่ากับ .25 รองลงมาคือ อิทธิพลจากเพื่อน (FIN) มีค่าน้ำหนักอิทธิพลเท่ากับ .09 ส่วนด้านสัมพันธภาพในครอบครัว (FA) มีค่าน้ำหนักอิทธิพลเท่ากับ .06 และด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม (ENV) มีค่าน้ำหนักอิทธิพลเท่ากับ .04 นอกจากนี้ ยังพบว่า ภาวะการติดเกมส์ (GAM) มีอิทธิพลทางตรงต่อพฤติกรรมการลักขโมย

สำหรับตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อพฤติกรรมการลักขโมย พบว่า อิทธิพลจากเพื่อน (FIN) มีอิทธิพลทางอ้อมในเชิงบวกต่อตัวแปรพฤติกรรมการลักขโมย (STE) โดยมีค่าน้ำหนักอิทธิพลมากที่สุดอยู่ที่ .09 รองลงมาจะเป็นด้านสัมพันธภาพในครอบครัว (FA) โดยมีค่าน้ำหนักอิทธิพลอยู่ที่ .06 และด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม มีน้ำหนักอิทธิพลอยู่ที่ .04

หากพิจารณาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลทางตรงต่อภาวะการติดเกมส์ พบว่า อิทธิพลจากเพื่อน (FIN) มีอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อภาวะการติดเกมส์ (GAM) โดยมีค่าน้ำหนักอิทธิพลมากที่สุดอยู่ที่ .35 รองลงมาคือ ด้านสัมพันธภาพในครอบครัว (FA) มีค่าน้ำหนักอิทธิพลอยู่ที่ .24 และด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม มีค่าน้ำหนักอิทธิพลอยู่ที่ .15

จากผลการวิเคราะห์ดังกล่าวข้างต้น ผู้ทำวิจัยสามารถสรุปผลการทดสอบสมมติฐานดังรายละเอียดในตารางที่ 30

ตารางที่ 30 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐาน	ผลการทดสอบสมมติฐาน
H1 : สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อ ภาวะการติดเกมส์	เป็นไปตามสมมติฐาน
H2 : อิทธิพลจากเพื่อนมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการ ติดเกมส์	เป็นไปตามสมมติฐาน
H3 : สภาพแวดล้อมทางสังคมมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อ ภาวะการติดเกมส์	เป็นไปตามสมมติฐาน
H4 : ภาวะการติดเกมส์มีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อ พฤติกรรมการลักขโมย	เป็นไปตามสมมติฐาน
H5 : โมเดลที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์	เป็นไปตามสมมติฐาน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การสรุปผลการวิจัยในส่วนนี้เป็นการอธิบายถึงประเด็นสำคัญ ได้แก่ สรุปผลการวิจัย โดยทั่วไป สรุปผลการวิเคราะห์คุณลักษณะทางประชากร สรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะของตัวแปร ที่ทำการศึกษา สรุปผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ และสรุปข้อค้นพบที่สำคัญ ซึ่งมี รายละเอียดในแต่ละประเด็น ดังนี้

สรุปผล

การวิจัยในครั้งนี้ใช้แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative research) มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษา 1. เพื่อศึกษาภาวะการคิดเกมส์และพฤติกรรมการลักขโมยของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ในเขตจังหวัดชลบุรี 2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อภาวะการคิดเกมส์ของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี 3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการลักขโมยของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี 4. เพื่อพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุการคิดเกมส์และพฤติกรรมการลักขโมยของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานไว้ 5 สมมติฐาน ได้แก่ สมมติฐานที่ 1 สัมพันธภาพในกรอบคร่าวมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการคิดเกมส์ สมมติฐานที่ 2 อิทธิพลจากเพื่อนมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการคิดเกมส์ สมมติฐานที่ 3 สภาพแวดล้อมทางสังคมมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการคิดเกมส์ สมมติฐานที่ 4 ภาวะการคิดเกมส์มีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อพฤติกรรมการลักขโมย และสมมติฐานที่ 5 โมเดล ที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือนักศึกษาภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 3 มหาวิทยาลัย ได้แก่ มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 224 คน มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา จำนวน 93 คน และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตบางพระ จำนวน 23 คน รวมจำนวนกลุ่ม ทั้งหมด 340 คน ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาประกอบไปด้วยตัวแปรแฝงภายในมี 2 ตัวแปร ได้แก่ ภาวะการคิดเกมส์ และพฤติกรรมการลักขโมย ส่วนตัวแปรแฝงภายนอกมี 3 ตัวแปร ได้แก่ สัมพันธภาพในกรอบคร่าว อิทธิพลจากเพื่อน และสภาพแวดล้อมทางสังคม โดยตัวแปรสังเกตได้มี ทั้งหมด 17 ตัว

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยทดสอบความตรงหรือความเที่ยง (Validity) และความเชื่อถือได้ (Reliability) ของแบบสอบถาม ก่อนที่จะนำไปเก็บข้อมูลจาก

กลุ่มตัวอย่างจริง หลังจากนั้น จึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติเชิงพรรณนาเพื่อทำความเข้าใจ ลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติความเบ้และความโด่ง เพื่อตรวจสอบการแจกแจงของข้อมูล การวิเคราะห์เพื่อทดสอบเมทริกซ์เอกลักษณะและการวิเคราะห์ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรด้วยค่าดัชนี KMO (Kaiser - Meyer - Olkin) การวิเคราะห์ปัจจัยเชิง ยืนยันเพื่อทดสอบความตรงเชิงโครงสร้างของโมเดลการวัด หลังจากนั้นจึงทำการวิเคราะห์สมการ เชิงโครงสร้างเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาและทำการทดสอบสมมติฐาน ที่ตั้งไว้

ส่วนที่ 1 สรุปผลการวิเคราะห์คุณลักษณะทางประชากร

จากผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 56.5 ด้านอายุ พบว่า ส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วง 19 ปี คิดเป็นร้อยละ 35.9 ด้าน มหาวิทยาลัย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยบูรพา คิดเป็นร้อยละ 65.9 ด้านคณะ พบว่า จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามมาจากคณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์มากที่สุด คิดเป็น ร้อยละ 14.1 ด้านชั้นปี พบว่า ส่วนใหญ่ผู้ตอบแบบสอบถามจะอยู่ชั้นปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 34.1 ด้านรายรับต่อเดือน พบว่า โดยส่วนใหญ่มีรายรับต่อเดือนอยู่ที่ 6,001 - 9,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 44.1 ด้านที่พักอาศัย พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่คนเดียวหรือพักอาศัยอยู่กับเพื่อน คิดเป็น ร้อยละ 79.1 ด้านความถี่ในการเล่นเกมส์ พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกมอยู่ที่ 1 - 2 วันต่อ สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 38.8 ด้านคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ เป็นของตนเอง คิดเป็นร้อยละ 92.9

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาภาวะการติดเกมส์และพฤติกรรมการลักขโมยของ นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรีมี ภาวะการติดเกมส์อยู่ในระดับต่ำ

ผลการทดสอบสมมติฐาน พบว่า นักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรีมี พฤติกรรมการลักขโมยอยู่ในระดับต่ำมาก

ส่วนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 3 และ 4

ผลการวิเคราะห์การแจกแจงของตัวแปรที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ โดยการพิจารณาค่า ความเบ้ (Skewness) และค่าความโด่ง (Kurtosis) พบว่า ตัวแปรทุกตัวที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์ สมการเชิงโครงสร้างมีการแจกแจงแบบปกติ ดังนั้น ตัวแปรทั้งหมดจึงมีความเหมาะสมที่จะนำไป ทำการวิเคราะห์

ผลการวิเคราะห์เพื่อทดสอบเมทริกซ์เอกลักษณะ จากผลการวิเคราะห์ พบว่า มีค่า KMO เท่ากับ .780 ค่า Approx chi-square เท่ากับ 4339.722 ($df = 136$ และ $p < .001$) แสดงให้เห็นว่าเมทริกซ์สหสัมพันธ์นี้มีความแตกต่างจากเมทริกซ์เอกลักษณะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

โมเดลที่ปรับแก้ (Modified model) พบว่า หลังจากผู้วิจัยได้ทำการปรับแก้โมเดล ทำให้โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์มากขึ้น โดยพิจารณาจากค่า Chi-square ซึ่งมีค่าเท่ากับ 292.679 ที่ค่าองศาอิสระ (df) เท่ากับ 102 ($p < .05$) ค่าไคสแควร์สัมพัทธ์ เท่ากับ 2.869 ค่าดัชนีความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .914 ค่าดัชนี Comparative fit index (CFI) เท่ากับ .956 ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .074 ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (RMR) เท่ากับ .062 ค่าดัชนี Normed fit index (NFI) เท่ากับ .934

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อภาวะการติดยาเสพติดของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี

ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดยาเสพติดของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี

ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 อิทธิพลจากเพื่อนมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดยาเสพติดของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี

ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 สภาพแวดล้อมทางสังคมมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดยาเสพติดของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการลักขโมยของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี

ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดยาเสพติดของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี

ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 อิทธิพลจากเพื่อนมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดยาเสพติดของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี

ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 3 สภาพแวดล้อมทางสังคมมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดยาเสพติดของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี

ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 4 ภาวะการติดยาเสพติดมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อพฤติกรรมการลักขโมยของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี

วัตถุประสงค์ข้อที่ 4 เพื่อพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุการติดยาเสพติดและพฤติกรรมการลักขโมยของนักศึกษาระดับปริญญาตรีในเขตจังหวัดชลบุรี

ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 5 โมเดลที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

สรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะของตัวแปรที่ทำการศึกษา

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิเคราะห์ลักษณะของตัวแปรที่ทำการศึกษา ซึ่งได้ผลการวิเคราะห์ที่น่าสนใจ ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า นักศึกษาทั้ง 3 มหาวิทยาลัย พบว่า ปัจจัยด้านอิทธิพลจากเพื่อนและสภาพแวดล้อมทางสังคมอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนด้านสัมพันธภาพในครอบครัวและภาวะการติดเกมอยู่ในระดับต่ำ และสุดท้ายด้านพฤติกรรมการลักขโมยจะอยู่ในระดับต่ำมากตามลำดับ

2. กลุ่มตัวอย่างมีสัมพันธภาพในครอบครัว โดยภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ แสดงให้เห็นว่าสัมพันธภาพในครอบครัวของกลุ่มตัวอย่างมีความสัมพันธ์ที่ด้อยระหว่างกลุ่มตัวอย่างกับสมาชิกคนอื่นในครอบครัว

3. กลุ่มตัวอย่างได้รับอิทธิพลจากเพื่อน โดยภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เนื่องมาจากเหตุผลสำคัญคือ โดยการได้เล่นเกมร่วมกับเพื่อนของตน จะทำให้เพิ่มความสนุกจากการเล่นเกมส์มากขึ้น ได้รู้จักเพื่อนใหม่ ๆ จากการเล่นเกมส์ และการเล่นเกมส์ร่วมกับเพื่อนยังสร้างความสัมพันธ์ที่ดีร่วมกันได้ จึงทำให้การเล่นเกมส์ระหว่างเพื่อนด้วยกันจึงมีโอกาสดีกขึ้นอีกครั้งในการชักชวนกันไปเล่นเกมส์ในครั้งต่อ ๆ ไป ตามลำดับ

4. กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางสังคม มีภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เนื่องมาจากเหตุผลสำคัญคือ บริเวณที่นักศึกษาพักมีร้านเกมส์หรือร้านอินเทอร์เน็ตอยู่ใกล้กับที่พัก จึงสะดวกต่อการใช้บริการ และเนื่องจากโดยส่วนใหญ่ร้านอินเทอร์เน็ตจะเปิดให้บริการ 24 ชั่วโมง ตามลำดับ

5. กลุ่มตัวอย่างมีภาวะการติดเกมส์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับต่ำ ซึ่งพิจารณาได้จากเรื่องอารมณ์ในช่วงวัย การใช้เวลาเล่นเกมส์ และการใช้เวลาในการสนทนากับเพื่อน

6. กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการลักขโมย อยู่ในระดับต่ำมาก ทั้งในแง่การลักขโมยเงินจากผู้ปกครอง และการลักขโมยเงินจากผู้อื่น

สรุปผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ

การสรุปผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุแบ่งออกเป็น 2 ส่วนสำคัญ ได้แก่ การตรวจสอบเบื้องต้น และการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง

การตรวจสอบเบื้องต้น

ในส่วนนี้เป็นการสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบปัญหาตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กันเองสูง การแจกแจงของตัวแปร การทดสอบเมตริกซ์เอกลักษณะ และการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน เพื่อเป็นการตรวจสอบเบื้องต้นว่าตัวแปรที่ใช้ในการศึกษานั้นมีความเหมาะสมที่จะนำไปวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้างหรือไม่ ซึ่งผลการวิเคราะห์มีรายละเอียด ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบปัญหาตัวแปรมีความสัมพันธ์กันเองสูง พบว่า ทุกตัวแปรไม่มีปัญหาเรื่องความสัมพันธ์กันเองสูง

2. ผลการวิเคราะห์แจกแจงของตัวแปร พบว่า ตัวแปรทุกตัวมีการแจกแจงแบบปกติ เนื่องจากไม่มีตัวแปรใดที่มีค่าความเบ้เกินกว่า 3 และไม่มีตัวแปรใดที่มีค่าความโด่งเกินกว่า 10 ดังนั้น ตัวแปรทุกตัวจึงมีความเหมาะสมในการนำไปวิเคราะห์ด้วยเทคนิคการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง

3. ผลการทดสอบเมตริกซ์เอกลักษณะ พบว่า มีเมตริกซ์สหสัมพันธ์ที่มีความแตกต่างจากเมตริกซ์เอกลักษณะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ค่าดัชนี KMO ซึ่งมีค่าใกล้ 1 แสดงให้เห็นว่า ตัวแปรต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กันมากและมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลกับข้อมูลเชิงประจักษ์

4. ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน พบว่า โมเดลการวัดของตัวแปร ได้แก่ โมเดลการวัดของตัวแปรสัมพันธภาพในครอบครัว อิทธิพลจากเพื่อน สภาพแวดล้อมทางสังคม ภาวะการติดเกมส์ และพฤติกรรมการลักขโมย มีความตรงหรือความเที่ยงเชิงโครงสร้างทั้งหมด ดังนั้น ตัวแปรทุกตัวจึงมีความเหมาะสมที่จะนำไปวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้างต่อไป

การวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้าง

ผลการวิเคราะห์สมการเชิงโครงสร้างในครั้งแรก พบว่า โมเดลสมมติฐานมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อยู่ในระดับหนึ่ง หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ทำการปรับโมเดลตามคำแนะนำ โดยผลที่ได้จากการปรับโมเดลทำให้โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์มากขึ้น และได้ข้อค้นพบที่สำคัญ ได้แก่

1. สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดเกมส์
2. อิทธิพลจากเพื่อนมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดเกมส์
3. สภาพแวดล้อมทางสังคมมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดเกมส์
4. ภาวะการติดเกมส์มีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อพฤติกรรมการลักขโมย
5. โมเดลที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

อภิปรายผล

สมมติฐานที่ 1 สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดเกมส์

ผลการศึกษา พบว่า สัมพันธภาพในครอบครัวมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดเกมส์ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับผลการศึกษาของตะวัน เศรษฐ์ เช่นนันท์ (2549) พบว่า การอบรมเลี้ยงดูมีอิทธิพลต่อการเกิดภาวะการติดเกมส์ สอดคล้องกับผลการศึกษาของณัฐปภัสร์ จันทร์หอม (2551) พบว่า ผู้ที่อาศัยอยู่ร่วมกับเด็กส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมส์ในเด็กและความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่หรือผู้ปกครอง มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมส์ สอดคล้องกับผลการศึกษาของสุรเชษฐ์ เวชกามา (2551) พบว่า เด็กที่ไม่ได้อาศัยอยู่กับครอบครัว มีความเสี่ยงต่อการติดเกมส์ และสอดคล้องกับผลการศึกษาของจารีศรี กุลศิริปัญญา (2558) พบว่า ปัจจัยด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมส์

สมมติฐานที่ 2 อิทธิพลจากเพื่อนมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดเกมส์

ผลการศึกษา พบว่า อิทธิพลจากเพื่อนมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดเกมส์ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับผลการศึกษาของประกายเพชร สุภะเกษ (2551) พบว่า ด้วยช่วงวัยรุ่นที่เป็นช่วงวัยของการคิดเพื่อน วัยรุ่นในช่วงนี้จะถูกโน้มน้าวจากเพื่อนได้ง่าย ไม่ว่าจะเป็นด้านความคิด การกระทำ หรือค่านิยมต่าง ๆ นั้นเป็นเพราะเด็กในช่วงวัยนี้ต้องการให้ตนเองเป็นที่ยอมรับจากกลุ่มเพื่อน สอดคล้องกับผลการศึกษาของณัฐปภัสร์ จันทร์หอม (2551) พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในกลุ่มวัยรุ่นที่มีการชักชวนกันไปเล่นเกมส์ก็มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมส์ และสอดคล้องกับผลการศึกษาของจารีศรี กุลศิริปัญญา (2558) พบว่า อิทธิพลของเพื่อนจึงมีส่วนช่วยสนับสนุนให้เด็กติดเกมส์ อยู่ในระดับสูง

สมมติฐานที่ 3 สภาพแวดล้อมทางสังคมมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดเกมส์

ผลการศึกษา พบว่า สภาพแวดล้อมทางสังคมมีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อภาวะการติดเกมส์ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ สอดคล้องกับผลการศึกษาของประกายเพชร สุภะเกษ (2551) พบว่า บริเวณที่พักอาศัยอยู่ใกล้กับร้านอินเทอร์เน็ตหรือร้านเกมส์ มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมส์ สอดคล้องกับผลการศึกษาของปัทมา อนุมาศ (2552) พบว่า อิทธิพลจากสื่ออินเทอร์เน็ตมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมส์ อยู่ในระดับสูง และสอดคล้องกับผลการศึกษาของณัฐปภัสร์ จันทร์หอม (2551) พบว่า สภาพแวดล้อมของที่อยู่อาศัยที่มีร้านอินเทอร์เน็ตเปิดให้บริการมีอิทธิพลต่อภาวะการติดเกมส์

สมมติฐานที่ 4 ภาวะการติดเกมส์มีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อพฤติกรรมการลักขโมย

ผลการศึกษา พบว่า ภาวะการติดเกมส์มีอิทธิพลทางตรงในเชิงบวกต่อพฤติกรรมการลักขโมย ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลการศึกษานักศึกษาระดับปริญญาโท (2558) พบว่า ภาวะการติดเกมส์มีความเสี่ยงต่อการเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่อาจก่ออาชญากรรม และสอดคล้องกับผลการศึกษาของสุรเชษฐ์ เวชกามา (2551) พบว่า กลุ่มวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมติดเกมส์มักจะหาเงินจะทุ่มเทเวลาและเงินไปกับเกมส์ที่ตนเองสนใจ ถึงแม้ว่าตนจะไม่มีเงินแล้ว แต่ก็ยอมที่จะวางแผนลักทรัพย์ผู้อื่นเพื่อที่จะนำเงินนั้นไปเล่นเกมส์

สมมติฐานที่ 5 โมเดลที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ผลการศึกษา พบว่า โมเดลที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่กำหนดไว้ โดยพิจารณาจากค่าไคสแควร์ (χ^2) ซึ่งมีค่าเท่ากับ 292.679 ที่ค่าองศาอิสระ (df) เท่ากับ 102 ($p < .05$) ค่าไคสแควร์สัมพัทธ์ เท่ากับ 2.869 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .914 ค่าดัชนี Comparative fit index (CFI) เท่ากับ .956 ค่ารากที่สองของค่าเฉลี่ยความคลาดเคลื่อนกำลังสองของการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .074

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้

ผู้วิจัยมีความเห็นว่า ภาวะการติดเกมส์ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการลักขโมยของกลุ่มวัยรุ่นเป็นพฤติกรรมที่เป็นผลร้ายต่อตนเองและผู้อื่น เพราะผู้ที่เสพติดเกมส์หรืออยู่ในภาวะการติดเกมส์ จะไม่สามารถควบคุมความต้องการของตนเองได้ ดังนั้นเมื่อวัยรุ่นไม่มีเงินเพื่อที่จะมาเล่นเกมส์ จึงก่อเหตุลักทรัพย์ผู้อื่นมาเพื่อที่ตนจะได้มีเงินเพื่อมาเล่นเกมส์ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะเพื่อที่จะนำประโยชน์ที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์

1. ด้านครอบครัว ควรที่จะเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของลูกว่ามีพฤติกรรมติดเกมส์มากน้อยแค่ไหน เพื่อที่จะคอยควบคุมพฤติกรรมของลูกไม่ให้เกิดภาวะการติดเกมส์ หรือการให้คำแนะนำที่ถูกต้องเกี่ยวกับการใช้คอมพิวเตอร์อย่างเหมาะสม แต่ถ้าหากในกรณีที่เด็กมีภาวะการติดเกมส์ที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ควรปรึกษาครูประจำชั้นของเด็ก หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อขอความช่วยเหลือ

2. ด้านโรงเรียน ควรหากิจกรรมที่มีความน่าสนใจต่อนักเรียนในช่วงเวลาหลังเลิกเรียน ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมด้านกีฬา ด้านดนตรี ด้านร้องเพลง ด้านการเต้น เพื่อให้เด็กนักเรียนได้มีโอกาสที่จะแสดงออกในความสามารถด้านต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับช่วงวัย

3. ด้านหน่วยงานภาครัฐ ถ้าในกรณีที่เด็กเข้าสู่ภาวะการติดเกมส์อย่างสมบูรณ์แบบและมีโอกาสเสี่ยงต่อพฤติกรรมการลักขโมย หน่วยงานภาครัฐที่ไม่ว่าจะเป็น กระทรวงเทคโนโลยี

สารสนเทศ กรมสุขภาพจิต และกระทรวงสาธารณสุข ควรเข้ามามีบทบาทในการควบคุมพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่นที่เข้าข่ายเสี่ยงต่อการมีพฤติกรรมการลักขโมย เพื่อป้องกันการเกิดความรุนแรงที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลต่อภาวะการติดเกมส์ของวัยรุ่น เช่น ปัจจัยด้านสื่อโฆษณาในอินเทอร์เน็ตที่มีผลทำให้วัยรุ่นมีภาวะการติดเกมส์
2. ควรศึกษาเกี่ยวกับประเภทความรุนแรงของเกมส์หรือประเภทของเกมส์ที่ส่งผลกระทบต่อภาวะด้านจิตใจของผู้เล่น อาจส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมความรุนแรงในกลุ่มวัยรุ่นที่เล่นเกมส์ประเภทนี้
3. ควรมีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกถึงสาเหตุในด้านอื่น ๆ ของการเกิดภาวะการติดเกมส์ และสาเหตุของการติดสินใจที่จะลักทรัพย์ผู้อื่น

บรรณานุกรม

- กรมสุขภาพจิต. (2560). เติมนเกมแนว“MOBA”ทำสมองติดเกมพบวัยรุ่นติดเกมเพิ่มขึ้น 1.5 เท่าใน 3 ปีพุ่งอาการจิตเวช. เข้าถึงได้จาก <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=26433>
- กิตติชัย ตั้งไวบูลย์ และสุจิตรา คุ่มสมัย. (2553). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชโบริกานุเคราะห์ จังหวัดราชบุรี. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการธุรกิจและภาษาอังกฤษ, คณะวิทยาการจัดการ, มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เกษกมล เกียรติพจนานันท์. (2553). ผลการใช้กระบวนการกลุ่มที่มีต่อการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา โรงเรียนสันกลางเหนือ อำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- เขมิกา กิตติพงศ์. (2558). ปัจจัยจูงใจในการปฏิบัติงานของพนักงานบริษัทกรุงไทยธุรกิจบริการ จำกัด สำนักงานใหญ่ อาคารสุขุมวิท. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ฉัตรกุล พงษ์ธรรม. (2556). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการกระทำผิดเกี่ยวกับทรัพย์สิน วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์, คณะรัฐประศาสนศาสตร์, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- จารีศรี กุลศิริปัญญา โญ. (2558). พฤติกรรมวัยรุ่นติดเกมออนไลน์จนก่อคดีลักทรัพย์: กรณีศึกษา อำเภอสตึก จังหวัดชลบุรี. วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม, 5(3), 16-23.
- ชลลดา บุญโท. (2554). พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, สาขาวิชาระบบสารสนเทศ, คณะบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ฐานเศรษฐกิจ. (2560). เด็กวัยรุ่นติดเกม-ป่วยทางจิตเวชเพิ่มสูงขึ้น 1.5 เท่าในรอบ 3 ปี. เข้าถึงได้จาก <http://www.thansettakij.com/content/152742>
- ญาณิศา สงค์อยู่. (2559). สาเหตุและพฤติกรรมการกระทำผิดของเด็กและเยาวชน: กรณีศึกษาสาเหตุและพฤติกรรมการกระทำผิดของเด็กสก็อย. วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาอาชญาวิทยาและการบริหารงานยุติธรรม, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรังสิต.

- ณัฐพงษ์ เชื้อชาติ. (2555). *การกระทำผิดทางอาญาของเด็กและเยาวชน*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม, คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ณัฐปภัทร์ จันทร์หอม. (2551). *ปัจจัยที่มีผลต่อการติคเกมออนไลน์ของวัยรุ่น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- คุณเดือน พันธมนาวิน. (2550). *รูปแบบทฤษฎีปฏิสัมพันธ์นิยม (Interactionism model)*. กรุงเทพฯ: สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ตะวันเศรษฐ์ เซ็นนันท์. (2549). *พฤติกรรมและผลกระทบของการเสพติคเกมออนไลน์ของกลุ่มผู้เล่นเกมส์ในระดับนักเรียน นักศึกษา*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีระดา ภิญโญ. (2548). *การสุ่มตัวอย่าง*. เข้าถึงได้จาก www.teacher.ssru.ac.th/terada/pluginfile.../บทที่%203%20การสุ่มตัวอย่าง.pptx. 25
- นพวัลภ์ คงคาหิมน, พัชราภรณ์ ชูสิงห์แคะ และปรางทิพย์ เอียดหมุน. (2559). *การศึกษายุติกรรม การกระทำผิด กรณีศึกษาเด็กและเยาวชนที่มีรายงานตัว ต่อศาลเยาวชนและครอบครัว จังหวัดสงขลา*. วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการปกครองท้องถิ่น, คณะรัฐศาสตร์, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- ปกรณ์ มณีปกรณ์. (2553). *ทฤษฎีอาชญาวิทยา*. กรุงเทพฯ: เวลด์เทรค ประเทศไทย.
- ปณณธร ชัชรรัตน์. (2552). *ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการติคเกมส์ของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดพะเยา*. พะเยา: วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี พะเยา.
- ปัทมา อนุมาศ. (2552). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการติคเกมส์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดนครศรีธรรมราช*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสุศึกษาและพฤติกรรมศาสตร์, คณะสาธาณสุขศาสตร์, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ประกายเพชร สุกะเกษ. (2551). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการติคเกมส์คอมพิวเตอร์และสุขภาพจิตของวัยรุ่นชายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ*. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสาธาณสุขศาสตร์, คณะสาธาณสุขศาสตร์, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ประมุล สารพันธ์ อินดา ศิริวรรณ และสุธิทัศน์ สุโท. (2548). *การศึกษาเหตุผลเชิงจริยธรรมและเจตคติเชิงจริยธรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.
- ประสิทธิ์ชัย เดชจำ. (2556). *การใช้เหตุผลเชิงจริยธรรมของนักศึกษการบริหารธุรกิจ วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง ศูนย์กรุงเทพ*. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยอินเตอร์เทคลำปาง.

- ปราณี ตันตยานุบุตร. (2549). *การศึกษาความรู้ความเข้าใจและเหตุผลเชิงจริยธรรมของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- พระมหาวิเชียร ปญญาวิชโร, พระมหาสม กลยาโณ และพระมหาลี ลกขณญาโณ. (2548). *การศึกษา เหตุผลเชิงจริยธรรมและเจตคติเชิงจริยธรรมของนิสิตมหาวิทยาลัยสงฆ์และนิสิต นักศึกษามหาวิทยาลัยรัฐบาล*. กรุงเทพฯ: สถาบันวิจัยพุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัย มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.
- แพรภัทร ยอดแก้ว. (2551). *พฤติกรรมทางจริยธรรมกับภาวะผู้นำการเปลี่ยนแปลงของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสยาม*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสยาม.
- มณีนรัตน์ ภากรูป และขวัญใจ ตีอินทอง. (2560). *ความวิตกกังวลจากการแยกจากของเด็กเล็กที่เข้ารับ การรักษาในโรงพยาบาล*. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย.
- มาณิดา เทพยา. (2552). *ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมสล็อตออนไลน์ของนักเรียน มัธยมศึกษาตอนต้นในเขตบางขุนเทียน*. วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชารัฐประศาสนศาสตร์, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ยุทธ ไถยวรรณ. (2556). *การวิเคราะห์โมเดลสมการ โครงสร้างด้วย AMOS*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- วรุณา กลกิจโกวินท์, ชัยพร วิศิษฐ์พงศ์อารีย์, พิสาสน์ เตชะเกษม, ชาญวิทย์ พรนภดล, และบุษบา สุภวัฒน์ ธนบดี. (2552). *การติดเกมคอมพิวเตอร์ปัจจัยเสี่ยงและปัจจัยป้องกันของเด็ก นักเรียนในเขตคูสิต กรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาจิตเวชศาสตร์คณะ แพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ศรัณย์ สิงห์ทน. (2552). *การเรียนรู้ทางสังคมของวัยรุ่นไทยจากวัฒนธรรมเพลงสมัยใหม่ของ ประเทศเกาหลีใต้*. กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศุภกานดา สุขศรีวงษ์. (2550). *ปัจจัยที่มีผลต่อการกระทำผิดในคดีเกี่ยวกับยาเสพติดให้โทษของเด็ก และเยาวชน: ศึกษาเฉพาะกรณีเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาอาชญาวิทยาและงานยุติธรรม, บัณฑิต วิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ศุภวัชร เขียวธูมา. (2558). *ปัจจัยที่มีผลต่อการกระทำความคิดเกี่ยวกับทรัพย์สินของเด็กในสถานพินิจ: กรณีศึกษาเด็กและเยาวชน ศูนย์แรกรับเด็กและเยาวชนชายบ้านเมตตา*. วิทยานิพนธ์ รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาอาชญาวิทยาและการบริหารงานยุติธรรม, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรังสิต.

- สราวุธ กันหลง. (2555). การทดสอบความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม Cronbach's alpha. เข้าถึงได้จาก <http://www.ipernity.com/blog/248956/424773>
- สุชาติ ประสิทธิ์รัฐสินธุ์. (2542). การใช้สถิติในงานวิจัยอย่างถูกต้องและได้มาตรฐานสากล. กรุงเทพฯ: สามลด.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). พฤติกรรมการติคเกม: ผลกระทบและการป้องกัน. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ศูนย์รังสิต.
- สุรเชษฐ์ เวชกามา. (2551). สาเหตุการติคเกมสื่อกอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตเทศบาลนครขอนแก่น ช่วงชั้นที่ 2 - 4. การค้นคว้าแบบอิสระการศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุริย์ กาญจนวงศ์ ชาญคณิต ก.สุริยะมณี สุนีย์ กัลยะจิตร พัทธา สินลอยมา และเปมิกา สนิทพจน์. (2549). สาเหตุการกระทำผิดในเด็กและเยาวชน เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาของเด็กและเยาวชนที่มีปัญหากระทำผิด อันเป็นแนวทางกระบวนการยุติธรรมเชิงสนามฉันท์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ. (2557). เด็กไทยติคเกมหนัก อันดับ 1 ของเอเชีย. เข้าถึงได้จาก <http://www.thaihealth.or.th/Content/2481-2.html>
- อฉนพ ชูบำรุง และอุนิษา เลิศโตมรสกุล. (2555). อาชญากรรมและอาชญาวิทยา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาชีชัน เกป็น. (2556). สภาพ ปัญหา และแนวทางการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมอิสลามแก่นักเรียนโรงเรียนมัธยมศึกษา จังหวัดสตูล สตูล. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารและการจัดการการศึกษาอิสลาม, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- เอมอร สุขเจริญ. (2549). การศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการกระทำผิดของผู้ต้องขังวัยหนุ่ม ในคดีลักทรัพย์: กรณีศึกษาทัณฑสถานวัยหนุ่มกลาง. วิทยานิพนธ์ประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการบริหารทั่วไป, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ไทยพีบีเอสนิวส์. (2560). ตะลึง!! พบเด็กติคเกมพุ่ง 1.5 เท่า อายุลดต่ำเหลือแค่ 5 ขวบ. เข้าถึงได้จาก <https://news.thaipbs.or.th/content/262671>
- Ainsworth, M., & Bell, S. (1970). Attachment, exploration, and separation: Illustrated by the behavior of one-year-olds in a strange situation. *Child Development*, 41, 49-67.
- Bowlby, J. (1969). *Attachment and loss*. London: Hogarth Press and Institute of Psycho.
- Bowlby, J. (1973). *Attachment and loss* (2nd ed.). London: Hogarth Press and Institute of Psycho.

- Bowlby, J. (1982). *Attachment* (2nd ed.). New York: Basic Books.
- Kohlberg, L. (1964). *Development of moral character and moral ideology*. New York: Connecticut Printer.
- Lopez, F. G. (1995). Contemporary attachment theory: An Introduction with implications for counseling psychology. *The Counseling Psychologist*, 23(3), 395-415.
- Robbins, S. P. (2005). *Organizational behavior*. New Jersey: Pearson Education.
- Thornbury, S. (2000). *How to teach grammar*. Harlow: Longman.

ภาคผนวก

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย
เรื่อง การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุพฤติกรรมการลักขโมยของนิสิต
ระดับปริญญาตรี

แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการการคิดเกมส์ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการทำวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยจะเก็บข้อมูลที่ได้รับจากท่านไว้เป็นความลับ โดยจะนำไปใช้เพื่อสรุปผลการวิจัยเป็นภาพรวมเท่านั้น จึงขอความกรุณาตอบคำถามให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัว

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () ที่ตรงกับความเป็นจริงของตัวท่าน

1. เพศ

() ชาย () หญิง

2. อายุ

() 18 ปี () 19 ปี

() 20 ปี () 21 ปี

() มากกว่า 21 ปี

3. มหาวิทยาลัยที่ท่านศึกษา

() มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตบางแสน

() มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตศรีราชา

() มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก วิทยาเขตบางพระ

4. คณะ

() คณะการจัดการและการท่องเที่ยว () คณะพยาบาลศาสตร์

() คณะภูมิสารสนเทศศาสตร์ () คณะโลจิสติกส์

() คณะวิทยาศาสตร์การกีฬา () คณะศึกษาศาสตร์

() คณะการแพทย์แผนไทยอภัยภูเบศร () คณะแพทยศาสตร์

() คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ () คณะวิทยาการสารสนเทศ

() คณะสาธารณสุขศาสตร์ () คณะเกษตรศาสตร์

() คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ () คณะวิทยาศาสตร์

() คณะศิลปกรรมศาสตร์ () คณะสหเวชศาสตร์

() วิทยาลัยนานาชาติ () คณะดนตรีและการแสดง

- () คณะวิศวกรรมศาสตร์ () คณะวิทยาการจัดการ
 () คณะเศรษฐศาสตร์ () คณะพาณิชยศาสตร์
 () คณะเกษตรศาสตร์และทรัพยากรธรรมชาติ () คณะศิลปศาสตร์
 () คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ
 () คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
 () คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรมเกษตร () คณะเทคโนโลยีสังคม
 () คณะสัตวแพทยศาสตร์ () สถาบันเทคโนโลยีการบิน
 () คณะวิศวกรรมศาสตร์และสถาปัตยกรรมศาสตร์
 () อื่น ๆ
5. ชั้นปีที่กำลังศึกษา
 () ปี 1 () ปี 2
 () ปี 3 () ปี 4
 () มากกว่าปี 4 ขึ้นไป
6. ค่าใช้จ่ายที่ได้รับในแต่ละเดือน
 () 1,000 - 3,000 บาท/เดือน () 3,001 - 6,000 บาท/เดือน
 () 6,001 - 9,000 บาท/เดือน () 9,001 - 12,000 บาท/เดือน
 () 12,001 - 15,000 บาท/เดือน () มากกว่า 15,000 บาท / เดือน ขึ้นไป
7. ปัจจุบันท่านอาศัยอยู่กับใคร
 () บิดามารดา () บิดาหรือมารดา
 () ญาติ () หอพัก
 () อื่น ๆ
8. ใน 1 สัปดาห์ ท่านเล่นเกมสัปดาห์ละกี่ครั้ง
 () 1 - 2 วันต่อสัปดาห์ () 3 - 4 วันต่อสัปดาห์
 () 5 - 6 วันต่อสัปดาห์ () เล่นทุกวัน
9. ท่านมีคอมพิวเตอร์หรือโน้ตบุ๊กส่วนตัวหรือไม่
 () มี () ไม่มี
10. เหตุผลในการเล่นเกมส์ของท่าน
 () มีปัญหาในครอบครัว () คลายเครียด / กลุ่มใจ
 () เพื่อนชักชวน () เข้าสังคมในหมู่เพื่อน
 () คนในครอบครัวชักชวน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับด้านสัมพันธภาพในครอบครัว

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความเห็นที่ท่านมีความเห็นตรงมากที่สุด

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
11. บิดาหรือมารดาไม่มีเวลาให้กับท่าน					
12. บิดาหรือมารดาไม่เข้าใจในตัวท่าน					
13. ท่านมักจะมีปัญหากับบิดามารดาเสมอ					
14. ท่านมีความรู้สึกว่บิดามารดาไม่ใส่ใจท่านเท่าที่ควร					

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามเกี่ยวกับด้านอิทธิพลจากเพื่อน

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความเห็นที่ท่านมีความเห็นตรงมากที่สุด

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง
15. การได้เล่นเกมสื่กับกลุ่มเพื่อนทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนดีขึ้น					
16. การเล่นเกมสื่ในกลุ่มเพื่อนเป็นการเพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น					
17. ท่านรู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมสื่					
18. เมื่อเพื่อนชักชวนท่านไปเล่นเกมสื่ ท่านตกลงไปกับเพื่อนทันที					

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามเกี่ยวกับด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความเห็นที่ท่านมีความเห็นตรงมากที่สุด

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
19. บริเวณที่ท่านอาศัยอยู่มีร้านเกมส์หรือร้านอินเทอร์เน็ตทำให้สะดวกต่อการใช้บริการ					
20. บริเวณที่ท่านอาศัยอยู่มีร้านเกมส์หรือร้านอินเทอร์เน็ตที่เปิดบริการตลอด 24 ชั่วโมง					
21. บริเวณที่ท่านอาศัยอยู่มีร้านเกมส์หรือร้านอินเทอร์เน็ตที่ง่ายต่อการเข้าใช้บริการ					

ส่วนที่ 5 แบบสอบถามเกี่ยวกับด้านภาวะการติดเกมส์

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความเห็นที่ท่านมีความเห็นตรงมากที่สุด

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
22. ท่านมักอารมณ์เสียเวลามีใครมาบอกให้เลิกเล่นเกมส์					
23. เรื่องที่ท่านคุยกับเพื่อน ๆ มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับเกมส์					
24. ท่านใช้เวลาว่างส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมส์					

ส่วนที่ 6 แบบสอบถามเกี่ยวกับด้านพฤติกรรมการณ์ลักขโมย

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความเห็นที่ท่านมีความเห็นตรงมากที่สุด

ข้อคำถาม	ระดับความคิดเห็น				
	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
25. ท่านขโมยเงินจากผู้ปกครองเป็นประจำ					
26. ท่านขโมยเงินของผู้อื่นเป็นประจำ					
27. ท่านมักจะนำของใช้ของผู้อื่นมาเป็นของ ตนเอง					