

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเสพติดเกม และผลการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา

Factors Influencing Game Addiction and Academic Performance in High School Students

ปัทิตตา สุวรรณฤกษ์ (Patitta Suwannaluerk)¹

ปราโมทย์ ลีอนาม (Pramote Luenam)²

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลการเรียนผ่านการเสพติดเกมของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาแผนกสามัญ เครื่องมือในการวิจัยคือการทำแบบสอบถามออนไลน์ โดยเก็บข้อมูลจากนักเรียนทั้งหมด 400 คน ค่าความสอดคล้องของโมเดล (goodness-of-fit) $p\text{-value} = 0.150$, $\chi^2/df = 1.092$, RMSEA=0.015, CFI=0.995, TLI=0.994. ผลการวิจัยพบว่าปัจจัยทางอ้อมที่มีผลต่อการเรียนผ่านการเสพติดเกมนั้นคือการจัดสรรเวลา ปัจจัยที่มีผลต่อการเสพติดเกมคือสภาพแวดล้อมของโรงเรียนและการจัดสรรเวลา สุดท้ายการเสพติดเกมมีอิทธิพลต่อผลการเรียน งานวิจัยนี้ค้นพบว่าปัจจัยการจัดสรรเวลาเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อทั้งการเสพติดเกม ผลการเรียนรวมถึงการจัดสรรเวลายังมีผลต่อผลการเรียนผ่านการเสพติดเกมด้วย

คำสำคัญ : การเสพติดเกม ผลการเรียน

Abstract

The objective of this study is to identify the factors that affect academic performance through game addiction factor in high school students. A tool comprising of online questionnaires are used to collect the data. The target sample consisted of 400 individuals randomly selected from a population by using accidental sampling method. The structural equation model showed a goodness-of-fit with $p\text{-value} = 0.150$, $\chi^2/df = 1.092$, RMSEA=0.015, CFI=0.995, TLI=0.994.

According to analysis results, time management has an indirect effect on academic performance through game addiction. Results also show that time management and education

¹ นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ หลักสูตรบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า)

environment have a positive direct effect on game addiction, and game addiction has a negative direct effect on academic performance. The findings of this study suggest that time management is the most important factor that affects both game addiction and academic performance and also has an indirect effect on academic performance through game addiction.

Keywords : Game Addiction, Academic Performance

บทนำ

เนื่องจากในปัจจุบันการเติบโตของอุตสาหกรรมเทคโนโลยีนั้นเติบโตขึ้นมากและมีแนวโน้มที่จะเติบโตได้มากยิ่งขึ้น รวมถึงธุรกิจหลายประเภทที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีโดยตรงก็หันมาบูรณาการเทคโนโลยีกับธุรกิจจนก้าวข้ามธุรกิจแบบเดิมและสามารถเข้าถึงกลุ่มคนได้มากขึ้นด้วย อีกหนึ่งอุตสาหกรรมเทคโนโลยีที่ยังคงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องนั้นคืออุตสาหกรรมเกม นอกจากจะเติบโตทางด้านเทคโนโลยีแล้วยังสามารถทำให้ผู้คนเข้าถึงการเล่นเกมที่ทุกเพศทุกวัย และเข้าถึงง่ายมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต หรือคอมพิวเตอร์ ซึ่งหากมองภาพใหญ่เกมก็ถือเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงชนิดหนึ่งแต่ในประเทศไทยกลับมองการเล่นเกมเป็นด้านลบ ขวัญหน้าหนึ่งที่อ้างถึงพฤติกรรมการเล่นแบบเกมของเด็กที่ก่ออาชญากรรมปรากฏขึ้นบ่อยครั้งทำให้ผู้ปกครองของเด็กและเยาวชนมองว่าเกมคือสิ่งไม่ดี เกมส่งผลทำให้เด็กมีพฤติกรรมรุนแรง และคิดว่าการเล่นเกมนั้นจะทำให้ผลการเรียนตก โดยจากการศึกษาเพิ่มเติมมีหลายปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับผลการเรียนของเด็กหรือเยาวชน ทั้งสภาพแวดล้อมของโรงเรียนที่เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ของเด็ก ความสัมพันธ์ภายในครอบครัว การได้รับคำแนะนำและอบรมอย่างเหมาะสมจากครอบครัว หรือที่เห็นชัดที่สุดคือตัวผู้เรียนเองที่จัดสรรเวลาการพักผ่อนและทบทวนบทเรียนได้เหมาะสม

นอกจากนี้การที่เด็กมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่มากเกินไปทำให้เกิดผลเสียต่อผลการเรียนนั้นอาจมีปัจจัยอื่นที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อผลการเรียนซึ่งผ่านเข้ามาทางการเสพติดเกมจนทำให้เด็กมีพฤติกรรมดังกล่าว เนื่องจากเกมเป็นเพียงสื่ออย่างหนึ่งที่มีทั้งข้อดีและข้อเสีย เหมือนกับโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ คอมพิวเตอร์ที่เป็นสื่อประเภทหนึ่ง หากผู้ปกครองให้คำแนะนำที่เหมาะสม เด็กสามารถแยกแยะจัดสรรการเล่นเกมของตนได้ เฉกเช่นเดียวกับสื่ออื่นๆ ที่หากใช้ถูกวิธีและเหมาะสมย่อมนำมาสู่ประโยชน์แก่ผู้ใช้ แม้ว่าสถิติเด็กเล่นเกมของประเทศไทยจะติดอันดับหนึ่งของเอเชีย อ้างอิงจากสถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่น กรมสุขภาพจิตแต่อุตสาหกรรมเกมกลับไม่เติบโตเท่าที่ควรจะเป็น เพราะทัศนคติต่อการเล่นเกมของประเทศไทยไม่ได้ส่งเสริมต่ออุตสาหกรรมประเภทนี้นัก

ดังนั้นเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อผลการเรียนผ่านการเสพติดเกม รวมถึงการศึกษาอิทธิพลของการเสพติดเกมต่อผลการเรียนให้สังคมได้ตระหนักถึงปัจจัยที่ยังคงเกี่ยวเนื่องต่อการเสพติดเกมจนนำไปสู่ผลการเรียนของเด็ก แม้ว่าไม่อาจเปลี่ยนทัศนคติต่อสังคมโดยรวมแต่ผู้วิจัยก็คาดหวังต่อการตระหนักถึงปัจจัยแวดล้อมที่ก่อให้เกิดการเสพติดเกมและส่งผลต่อผลการเรียนในที่สุด และอยากให้ผู้ปกครองใส่ใจปัญหาการเสพติดเกมของเด็กกว่ามีปัจจัยจากอะไรเพื่อที่จะแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้ตรงจุด

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปัจจัยทางอ้อมที่ส่งผลต่อการศึกษาผ่านการเสพติดเกมในระดับชั้นมัธยมศึกษา
2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเสพติดเกมในระดับชั้นมัธยมศึกษา
3. เพื่อศึกษาการเสพติดเกมมีอิทธิพลต่อผลการเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา

กรอบแนวคิด

การเสพติดเกม (Game Addiction) และการจัดสรรเวลา (Time Management) เป็นการกล่าวถึงเรื่องที่ว่า การจัดสรรเวลาในการทบทวนหนังสือ หรือการทำงาน นอกจากนี้ยังรวมถึงการวางแผนจัดสรรเวลาในกิจกรรมที่ต้องทำ (Amida, Algarni et al. 2020, Xu 2020) จากงานวิจัยศึกษาเกี่ยวกับการจัดสรรเวลากับการประสบความสำเร็จทางการศึกษาโดยนักเรียนที่มีการจัดสรรเวลาที่มีประสิทธิภาพจะมีแนวโน้มที่มีผลการเรียนที่ดี พัฒนาการในด้านการเรียนที่ดีขึ้น ซึ่งการวัดวิธีการจัดสรรเวลาสามารถวัดจาก (1) การระบุเป้าหมายและลำดับความสำคัญของกิจกรรมที่ทำ (2) มีการวางแผน ทำเป็นรายการ และระบุตาราง (3) ประเมินเวลาโดยการกำหนดว่างานแต่ละงานต้องใช้เวลาเท่าไรในการทำ (4) ความเป็นระเบียบและระบบในการจัดการเวลารวมถึงสภาพแวดล้อมล้นหลามซึ่งให้เหมาะสมต่อการทำกิจกรรม H1 : การจัดสรรเวลาที่มีอิทธิพลกับการเสพติดเกม, H7: การจัดสรรเวลาที่มีอิทธิพลกับผลการเรียนผ่านการเสพติดเกม

ความเครียดจากครอบครัว (Family Stress) ผู้วิจัยเชื่อว่าเด็กจะมีพฤติกรรมเป็นอย่างไรเริ่มต้นจากสถาบันครอบครัวที่เป็นสถาบันที่ใกล้ชิดมากที่สุดเป็นผู้แนะแนวทางให้เด็กมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน (Mushtaq, Khan et al. 2012, Dube and Mlotshwa 2018, Ab Razak, Baharom et al. 2019, Khan, Ramzan et al. 2020) จากงานวิจัยมีการศึกษาพบว่าปัญหาที่เกิดขึ้นในครอบครัวย่อมส่งผลกระทบต่อผลการเรียนของนักเรียนด้วย โดยความเครียดภายในครอบครัวสามารถวัดได้จาก (1) ความสัมพันธ์ในครอบครัวระหว่างเด็กและผู้ปกครอง (2) สถานะทางการเงินของครอบครัว (3) ระยะทางระหว่างบ้านและโรงเรียน H2 : ความเครียดจากครอบครัวมีอิทธิพลกับการเสพติดเกม, H8 : ความเครียดจากครอบครัวมีอิทธิพลกับผลการเรียนผ่านการเสพติดเกม

การแนะนำอย่างเหมาะสม (Proper Guidance) การได้รับคำแนะนำที่ถูกต้องและเหมาะสมจากผู้ปกครองในเรื่องทั้งการเรียนหรือทัศนคติความคิดส่งผลให้ผู้เรียนมีความสนใจในการเรียนพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้นมากกว่าไม่ได้รับคำแนะนำ (Mushtaq, Khan et al. 2012, Dube and Mlotshwa 2018, Khan, Ramzan et al. 2020) จากงานวิจัยได้อ้างอิงว่าปัญหาที่นักเรียนส่วนใหญ่นั้นมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียน พฤติกรรมในการเรียนนั้นมาจากการอบรมสั่งสอนจากผู้ปกครอง รวมถึงความสามารถในการสอนของอาจารย์ การได้รับคำแนะนำที่เหมาะสมนั้นสามารถวัดจาก (1) การได้รับการปรึกษาในทางที่ดีจากผู้ปกครอง (2) ผู้ปกครองมีความรู้ความสามารถที่สามารถชี้แนะในด้านการเรียนได้ H3 : การแนะนำอย่างเหมาะสมมีอิทธิพลกับการเสพติดเกม, H9 : การแนะนำอย่างเหมาะสมมีอิทธิพลกับผลการเรียนผ่านการเสพติดเกม

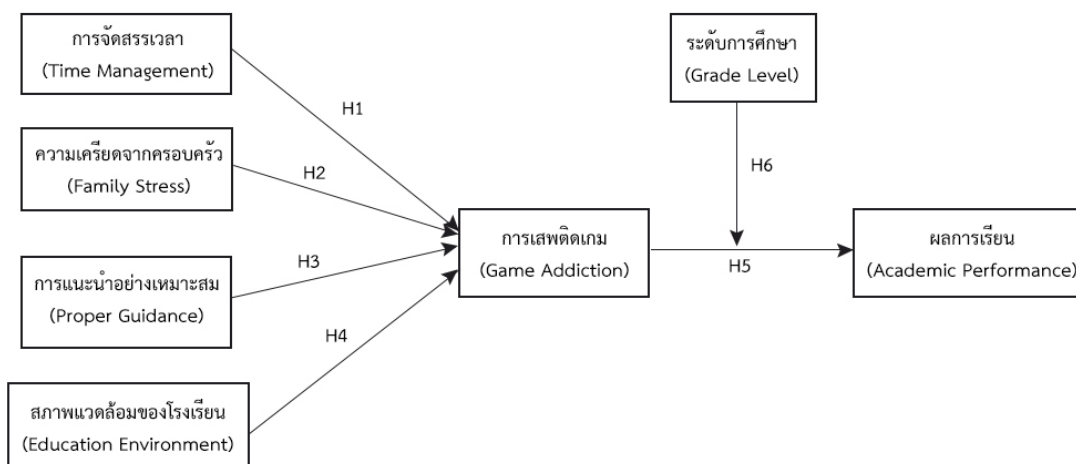
สภาพแวดล้อมของโรงเรียน (Education Environment) นอกจากสภาพแวดล้อมรอบโรงเรียนแล้วยังหมายถึงสภาพแวดล้อมภายในโรงเรียน และสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับนักเรียน (Mushtaq, Khan et al. 2012, Hodson, Sander et al. 2017) โดยงานวิจัยได้ศึกษาไว้ว่าโรงเรียนที่มีสิ่งอำนวยความสะดวก และสภาพแวดล้อมของโรงเรียนที่ดีนั้นจะช่วยเอื้อให้เด็กมีความมุ่งมั่นต่อการเรียนและนำไปสู่ผลการเรียนที่ดีขึ้น โดยวัด

จาก (1) ความต้องการใช้ห้องสมุดของนักเรียน (2) อุปกรณ์การเรียนที่เหมาะสมทันสมัย (3) ห้องเรียนและลานกิจกรรมที่เหมาะสมและเพียงพอ (4) ชุมชนบริเวณรอบโรงเรียน H4 : สภาพแวดล้อมของโรงเรียนมีอิทธิพลกับการเสพติดเกม, H10 : สภาพแวดล้อมของโรงเรียนมีอิทธิพลกับผลการเรียนผ่านการเสพติดเกม

การเสพติดเกม (Game Addiction) หมายถึงพฤติกรรมการเล่นเกมที่ใช้เวลาต่อเนื่องมากกว่า 3 ชม. ขึ้นไปโดยเล่นติดต่อกันเป็นระยะเวลามากกว่า 3 สัปดาห์ (เพ็งแป้น 2017) รวมถึงพฤติกรรมดังกล่าวมีการเพิกเฉยต่อสิ่งรอบข้างทั้งครอบครัว เพื่อน หรือการเรียน โดยพฤติกรรมจะเริ่มเปลี่ยนไปตั้งแต่ท่าทาง อารมณ์ที่มีความก้าวร้าวขึ้น มีพฤติกรรมหมกมุ่นอยู่กับเกมจนกระทั่งส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิต ซึ่งการเสพติดเกมนั้นมีพฤติกรรมที่คล้ายกับผู้เสพติดสารเสพติดที่เมื่อมีการเล่นเกมแล้วจะอยากเล่นไปเรื่อยๆ จนไม่สามารถหยุดความอยากของตัวเองได้ (Başgöl, Bekar et al. 2020) จากงานวิจัยได้อธิบายถึงลักษณะของเด็กที่มีพฤติกรรมเสพติดเกม (1) มีอารมณ์หงุดหงิด ฉุนเฉียวอย่างรุนแรงเมื่อไม่ได้เล่นเกมหรือโดนขัดจังหวะระหว่างเล่นเกม (2) แยกตัวออกจากสังคม โดยเลือกอยู่กับเกมมากกว่าเพื่อนหรือครอบครัว (3) คิดและหมกมุ่นกับเกมตลอดเวลา จะมีอาการโกรธ ฉุนเฉียวเมื่อเล่นเกมแพ้ (4) ต้องการเล่นเกมมากขึ้น โดยที่ไม่สามารถกำหนดเวลาการเล่นได้ (5) ใช้เกมเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาจากความเครียด หรือความขัดแย้งในครอบครัว H5 : การเสพติดเกมมีอิทธิพลกับผลการเรียน

ระดับการศึกษา (Grade Level) หมายถึงระดับการศึกษาของนักเรียน (Broadbent and Education 2017) ผู้วิจัยนี้ได้ระบุว่าผลการเรียนของนักเรียนแต่ละคนแตกต่างกันไปตามระดับการศึกษา เนื่องจากความรู้ในระดับการศึกษาที่มากขึ้นทำให้นักเรียนมีความสามารถที่หลากหลายมากขึ้น โดยในงานวิจัยนี้มุ่งเป้าหมายในการเก็บข้อมูลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมดังนั้นจึงแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มดังนี้ (1) ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ม.1 - ม.3) (2) ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.4 - ม.6) H6 : การเสพติดเกมมีอิทธิพลกับผลการเรียนโดยระดับการศึกษาเป็นตัวกำกับความสัมพันธ์

จากการทบทวนวรรณกรรม และการศึกษาปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยและพฤติกรรมการเล่นเกมที่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียน ผู้วิจัยจึงนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ดังแสดงในภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (quantitative research) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในช่วงระหว่างพฤษภาคม 2564 ประชากรคือนักเรียนระดับชั้นมัธยมต้นถึงมัธยมปลายในสายสามัญ (มัธยมศึกษาปีที่ 1 - มัธยมศึกษาปีที่ 6) ผู้วิจัยใช้โปรแกรม G*Power ในการคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่าง โดยกำหนดค่าเพาเวอร์ ($1-\beta$) เท่ากับ 0.95 ค่าอัลฟา (α) เท่ากับ 0.05 จำนวนตัวแปรทำนายเท่ากับ 7 ตัวแปร ขนาดของอิทธิพล (effect size) เท่ากับ 0.033 ผลที่ได้คือขนาดของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับ 396 ตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยได้ปรับจำนวนขนาดตัวอย่างแบบสอบถามเพิ่มเติมเป็น 400 ตัวอย่าง และเพิ่มการเก็บข้อมูลที่ใช้สำหรับการศึกษานำร่อง (pilot study) เพื่อวัดความเที่ยงอีก 30 ชุด รวมเป็น 430 ชุด

โดยแบบสอบถามที่ใช้ในการสอบถามประเมินความพึงพอใจในผลการเรียน 5 คำถาม (Cronbach's Alpha = 0.856) แบบสอบถามปัจจัยด้านการบริหารเวลา 16 คำถาม (Cronbach's Alpha = 0.892) แบบสอบถามความสัมพันธ์ในครอบครัว 18 คำถาม (Cronbach's Alpha = 0.900) แบบสอบถามการได้รับคำแนะนำอย่างเหมาะสม 10 คำถาม (Cronbach's Alpha = 0.930) แบบสอบถามสิ่งแวดล้อมของโรงเรียน 9 คำถาม (Cronbach's Alpha = 0.737) แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกม 16 คำถาม (Cronbach's Alpha = 0.867) และคำถามเพิ่มเติมที่ใช้ประกอบในการวิเคราะห์อีก 4 คำถาม ทั้งหมดรวมเป็น 78 คำถาม

ทฤษฎีในการวิจัยจะใช้สถิติทดสอบคือ การวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis) โดยใช้สถิติการถดถอยอย่างง่าย (Simple Regression) เป็นพื้นฐานโดยใช้โปรแกรม IBM SPSS AMOS ในการวิเคราะห์เพื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแปรอิสระ ตัวแปรตาม ตัวแปรคั่นกลางและตัวแปรกำกับโดยทำการทดสอบความสอดคล้องของข้อมูลกับกรอบงานวิจัย ผู้วิจัยทำการตัดคำถามออกเพื่อปรับปรุงข้อมูลให้มีความกลมกลืนกับกรอบงานวิจัยมากขึ้น โดยเหลือคำถามดังนี้ แบบสอบถามที่ใช้ในการสอบถามประเมินความพึงพอใจในผลการเรียน 3 คำถาม

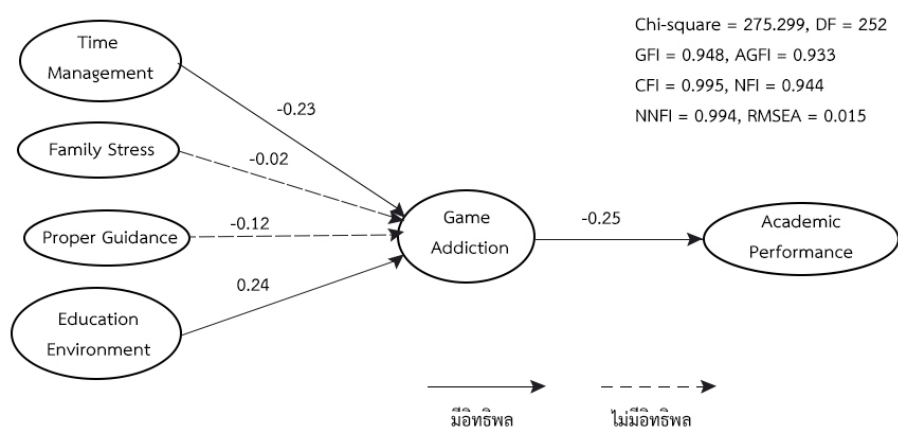
แบบสอบถามปัจจัยด้านการบริหารเวลา 7 คำถาม แบบสอบถามความสัมพันธ์ในครอบครัว 3 คำถาม แบบสอบถามการได้รับคำแนะนำอย่างเหมาะสม 4 คำถาม แบบสอบถามสิ่งแวดล้อมของโรงเรียน 4 คำถาม แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นเกม 16 คำถามซึ่งจัดแบ่งเป็นกลุ่มการจัดสรรเวลาเล่นเกม ความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง อารมณ์ และพฤติกรรมของนักเรียน โดยผลการปรับโมเดลให้สอดคล้องกับข้อมูลเป็นไปตามตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการปรับโมเดล

ค่าทางสถิติ	เกณฑ์มาตรฐาน	กรอบงานวิจัย
P-Value	>0.05	ผ่านเกณฑ์ (p-value = 0.150)
GFI	≥ 0.95	ไม่ผ่านเกณฑ์ (GFI = 0.948)
AGFI	≥ 0.90	ผ่านเกณฑ์ (AGFI = 0.933)
CFI	≥ 0.90	ผ่านเกณฑ์ (CFI = 0.995)
NFI	≥ 0.95	ไม่ผ่านเกณฑ์ (NFI = 0.944)
NNFI	≥ 0.95	ผ่านเกณฑ์ (NNFI = 0.994)
RMSE	≤ 0.08	ผ่านเกณฑ์ (RMSEA = 0.015)

ผลการวิจัย

ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างเป็นเพศหญิงทั้งหมด 384 คนและเพศชายทั้งหมด 16 คน นักเรียนที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นมัธยมต้น 202 คนและระดับชั้นมัธยมปลาย 197 คน โดยนักเรียนที่ทดสอบแบ่งเป็นนักเรียนที่เข้าข่ายอาการติดเกมทั้งหมด 64 คน นักเรียนที่มีปัญหาการเล่นเกมที่มากเกินไปทั้งหมด 72 คน และนักเรียนที่อยู่ในเกณฑ์ปกติทั้งหมด 264 คน เมื่อนำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์จึงได้ผลการวิเคราะห์ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 2 ค่าสัมประสิทธิ์เส้นทางโมเดล

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์เชิงสาเหตุของโมเดล

ตัวแปรตาม	อิทธิพล	ตัวแปรต้น				
		Time Management	Family Stress	Proper Guidance	Education Environment	Game Addiction
Game Addiction	ทางตรง	-0.23***	-0.02	-0.12	0.24***	-
	ทางอ้อม	-	-	-	-	-
Academic Performance	ทางตรง	0.384***	0.132	0.097	-0.47	-0.25***
	ทางอ้อม	0.058	0.005	0.031	-0.62	-

หมายเหตุ * $p \leq 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p\text{-value} < 0.001$

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์อิทธิพลตัวแปรกำกับของตัวแปรระดับการศึกษา (Grade Level)

เส้นทาง	Beta(β)	P-value
Game Addiction ไป Academic Performance	-0.339	< 0.001
Grade Level ไป Academic Performance	0.147	0.004
Grade Level x Game Addiction ไป Academic Performance	0.025	0.720

จากตารางที่ 2 และตารางที่ 3 สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

ตารางที่ 4 สรุปผลการวิเคราะห์

สมมติฐานงานวิจัย	ผลการวิจัย	สรุปผล
H1 : การจัดสรรเวลาส่งผลให้เกิดการเสพติดเกม	ยอมรับ	การจัดสรรเวลาส่งผลให้เกิดการเสพติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับน้อยกว่า 0.001
H2 : ความเครียดจากครอบครัวส่งผลให้เกิดการเสพติดเกม	ปฏิเสธ	ความเครียดจากครอบครัวไม่ส่งผลให้เกิดการเสพติดเกมโดยมีค่า P เป็น 0.832 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05
H3 : การแนะนำอย่างเหมาะสมส่งผลให้เกิดการเสพติดเกม	ปฏิเสธ	การแนะนำอย่างเหมาะสมไม่ส่งผลให้เกิดการเสพติดเกมโดยมีค่า P เป็น 0.188 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

H4 : สภาพแวดล้อมของโรงเรียนส่งผลให้เกิดการเสพติดเกม	ยอมรับ	สภาพแวดล้อมของโรงเรียนส่งผลให้เกิดการเสพติดเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับน้อยกว่า 0.001
H5 : การเสพติดเกมมีอิทธิพลกับผลการเรียน	ยอมรับ	การเสพติดเกมมีอิทธิพลกับผลการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับน้อยกว่า 0.001
H6 : การเสพติดเกมมีอิทธิพลกับผลการเรียนโดยระดับการศึกษาเป็นตัวกำกับความสัมพันธ์	ปฏิเสธ	การเสพติดเกมไม่มีอิทธิพลกับผลการเรียนโดยระดับการศึกษาเป็นตัวกำกับความสัมพันธ์ ซึ่งมีค่า P เป็น 0.720 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05
H7 : การจัดสรรเวลาที่มีอิทธิพลกับผลการเรียนผ่านการเสพติดเกม	ยอมรับ	การจัดสรรเวลาที่มีอิทธิพลกับผลการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับน้อยกว่า 0.001 และเมื่อเพิ่มตัวแปรคั่นกลางคือการเสพติดเกมแล้วการจัดสรรเวลายังมีอิทธิพลกับผลการเรียนอย่างมีนัยสำคัญ ดังนั้น การจัดสรรเวลาที่มีอิทธิพลกับผลการเรียนผ่านการเสพติดเกมแต่ยังมีตัวแปรอื่นที่แฝงการเชื่อมโยงอยู่ (partial mediator)
H8 : ความเครียดจากครอบครัวมีอิทธิพลกับผลการเรียนผ่านการเสพติดเกม	ปฏิเสธ	แม้ว่าความเครียดจากครอบครัวมีอิทธิพลกับผลการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับน้อยกว่า 0.001 แต่ความเครียดจากครอบครัวไม่มีอิทธิพลต่อการเสพติดเกม ดังนั้น ความเครียดจากครอบครัวจึงไม่มีอิทธิพลกับผลการเรียนผ่านการเสพติดเกม
H9 : การแนะนำอย่างเหมาะสมมีอิทธิพลกับผลการเรียนผ่านการเสพติดเกม	ปฏิเสธ	แม้ว่าการแนะนำอย่างเหมาะสมมีอิทธิพลกับผลการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับน้อยกว่า 0.001 แต่การแนะนำอย่างเหมาะสมไม่มีอิทธิพลต่อการเสพติดเกม ดังนั้น การแนะนำอย่างเหมาะสมจึงไม่มีอิทธิพลกับผลการเรียนผ่านการเสพติดเกม
H10 : สภาพแวดล้อมของโรงเรียนมีอิทธิพลกับผลการเรียนผ่านการเสพติดเกม	ปฏิเสธ	สภาพแวดล้อมของโรงเรียนไม่มีอิทธิพลกับผลการเรียนโดยมีค่า P เป็น 0.350 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 ดังนั้น สภาพแวดล้อมของโรงเรียนจึงไม่มีอิทธิพลกับผลการเรียนผ่านการเสพติดเกม

อภิปรายผล

จุดประสงค์ของงานวิจัยในข้อแรกนั้นคือเพื่อศึกษาปัจจัยทางอ้อมที่ส่งผลต่อการศึกษาผ่านการเสพติดเกมในระดับชั้นมัธยมศึกษาจากตารางที่ 4 จะเห็นว่าปัจจัยการจัดสรรเวลานั้นเป็นปัจจัยทางอ้อมที่ส่งผลต่อการศึกษาผ่านการเสพติดเกม ในขณะที่ปัจจัยอื่นๆ มีทั้งส่งผลและไม่ส่งผลต่อผลการเรียนแต่ไม่ได้เป็นปัจจัยทางอ้อมผ่านการเสพติดเกม ข้อสองคือเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเสพติดเกมในระดับชั้นมัธยมศึกษา จากผลงานวิจัย

จะมีปัจจัยการจัดสรรเวลาและปัจจัยสภาพแวดล้อมของโรงเรียนที่ส่งผลกระทบต่อการเสพติดเกม และสุดท้ายเพื่อศึกษาการเสพติดเกมมีอิทธิพลต่อผลการเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาจากผลการวิจัยนั้นจะเห็นได้ว่าการเสพติดเกมนั้นมีอิทธิพลต่อการศึกษา

การเสพติดเกมส่งผลกระทบต่อผลกาเรียนนั้นสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งเอาไว้เนื่องจากอาการเสพติดเกมนั้นมีลักษณะคล้ายกับอาการเสพติดนั้นคือไม่สามารถควบคุมความต้องการของตัวเองได้ และยังสอดคล้องเกี่ยวกับสมมติฐานที่ตั้งว่าการจัดสรรเวลาที่มีอิทธิพลต่อผลการเรียนผ่านการเสพติดเกม ซึ่งผลงานวิจัยชี้ให้เห็นว่าการจัดสรรเวลาเป็นปัจจัยสำคัญที่หากจัดสรรเวลาไม่เหมาะสมจะนำไปสู่การเสพติดเกม และการเสพติดเกมหรือการใช้เวลากับเกมมากเกินไปจะทำให้ใช้เวลาในการทบทวนบทเรียนหรืออยู่กับการเรียนน้อยลงและส่งผลกระทบต่อผลการเรียนในที่สุด ซึ่งได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ (เพ็งแป้น 2017) ที่มีการกล่าวว่าการเสพติดนั้นมีปัจจัยหลายสาเหตุหนึ่งในนั้นคือการที่เด็กไม่สามารถที่จะควบคุมเวลาในการเล่นของตัวเองได้จนนำไปสู่การเสพติดเกม และการเสพติดเกมนั้นส่งผลกระทบต่อสติปัญญาที่ทำให้เด็กไม่มีสมาธิ พักผ่อนไม่เพียงพอและส่งผลกระทบต่อผลการเรียนในที่สุด แต่ทั้งนี้งานวิจัยชิ้นนี้ได้วิเคราะห์ข้อมูลจากนักเรียนที่มีทั้งอาการเสพติดเกมและไม่มีอาการซึ่งไม่อาจชี้ชัดว่าการเสพติดเกมนั้นส่งผลกระทบต่อผลการเรียนที่แม่นยำ รวมถึงปัจจัยใดที่ส่งผลให้เด็กมีพฤติกรรมการเล่นเสพติดเกม ดังนั้นเพื่อให้ทราบปัจจัยที่แน่ชัดต้องมีการวิจัยเพิ่มเติมต่อไป

ในขณะที่ปัจจัยความเครียดจากครอบครัว การได้รับคำแนะนำอย่างเหมาะสมมีอิทธิพลต่อการเสพติดเกม และมีอิทธิพลต่อผลการเรียนผ่านการเสพติดเกมนั้นไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้เนื่องจากความเครียดของครอบครัว การได้รับคำแนะนำอย่างเหมาะสมอาจไม่ส่งผลต่อการตัดสินใจของเด็กในการที่จะเลือกเล่นเกม ซึ่งการเสพติดเกมและผลการเรียนมีปัจจัยหลักมาจากตัวเด็กเองซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (Mushtaq, Khan et al. 2012, Ab Razak, Baharom et al. 2019) ที่กล่าวว่าความเครียดจากครอบครัวและการได้รับคำแนะนำอย่างเหมาะสมนั้นไม่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียน

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อผลการเรียนและการเสพติดเกมมีอิทธิพลต่อผลการเรียนโดยผลการวิจัยจะเห็นว่าปัจจัยการจัดสรรเวลานั้นส่งอิทธิพลทั้งการเสพติดเกมและผลการเรียนซึ่งปัจจัยข้อนี้เป็นปัจจัยที่เกิดจากตัวเด็กหรือผู้เรียนเองดังนั้นเด็กที่มีพฤติกรรมเสพติดเกมต้องเรียนรู้การบริหารเวลาอย่างเหมาะสม สร้างกรอบเวลาให้กับตนเองและแบ่งเวลาในการเล่นเกมนอกเวลาการเรียนให้เหมาะสม ซึ่งทักษะการบริหารเวลานั้นเป็นสิ่งที่ผู้ปกครองต้องฝึกฝนให้กับเด็กตั้งแต่แรกและสะสมจนเด็กสามารถบริหารเวลาได้จนเป็นนิสัยในระดับที่แม้เด็กจะแบ่งเวลาเล่นเกมส่วนหนึ่งผลการเรียนก็ยังคงมีระดับที่พึงพอใจ นอกจากการบริหารเวลาแล้วผู้ปกครองจะต้องฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ เข้าใจหน้าที่และบทบาทของตัวเอง รวมถึงเป็นแรงบันดาลใจให้เด็กรู้สึกถึงความสำคัญของการบริหารเวลาและการเรียน ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นสิ่งที่ผู้ปกครองต้องอบรมเด็กด้วยเหตุผลความเข้าใจ

นอกจากนี้สังคมไทยควรตระหนักถึงทักษะการแบ่งเวลาเป็นสำคัญและมุ่งเน้นถึงปัญหาที่แท้จริงของการเสพติดเกมเพื่อให้ผู้ปกครองได้รับทราบและเข้าใจ และสามารถแนะแนวทางให้กับเด็กได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากเกมเป็นเพียงสื่อที่มีทั้งข้อดีและข้อเสีย หากเล่นมากเกินไปก็ส่งผลกระทบต่อสุขภาพและผลการเรียน แต่

หากเด็กไม่รู้จักสื่อบันเทิงเลยเด็กก็ยิ่งมีความเครียดและส่งผลกระทบต่อสุขภาพจิตอีกเช่นกัน ดังนั้นสังคมไทยควรมุ่งเน้นถึงการสอนทักษะการบริหารเวลามากกว่ามุ่งเน้นชี้ให้เห็นถึงโทษของเกมจนผู้ปกครองเกิดความเข้าใจผิด หากสังคมไทยยังคงโจมตีต่ออุตสาหกรรมเกมจนท้ายที่สุดอุตสาหกรรมเกมในไทยอาจพลาดโอกาสเติบโตแม้ว่าสถิติเด็กไทยมีการเล่นเกมสูงเป็นอันดับหนึ่งของเอเชียซึ่งน่าจะช่วยส่งเสริมให้อุตสาหกรรมเกมของไทยก้าวหน้าและมีชื่อเสียงรวมถึงนำรายได้เข้าสู่ประเทศตั้งอุตสาหกรรมเกมของต่างประเทศ

เอกสารอ้างอิง

- Ab Razak, W. M. W., et al. (2019). *Academic Performance of University Students: A Case in a Higher Learning Institution*. 1294–1304-1294–1304.
- Amida, A., et al. (2020). *Testing the relationships of motivation, time management and career aspirationson graduate students' academic success*.
- Başgöl, Ş. S., et al. (2020). *Associations between Computer Game Addiction and Attention Deficit and Hyperactivity Disorder-An Empirical Study*. 7(2): 122-128.
- Broadbent, J. J. T. I. and H. Education (2017). *Comparing online and blended learner's self-regulated learning strategies and academic performance*. 33: 24-32.
- Dube, M. B. and P. R. J. C. Mlotshwa (2018). *Factors influencing enrolled nursing students' academic performance at a selected private nursing education institution in KwaZulu-Natal*. 41(1): 1-7.
- Hodson, C. B., & Sander, H. A. (2017). Green urban landscapes and school-level academic performance. *Landscape and Urban Planning*, 160, 16-27.
- Khan, K. W., Ramzan, M., Zia, Y., Zafar, Y., Khan, M., & Saeed, H. (2020). Factors affecting academic performance of medical students. *Life and Science*, 1(1), 4-4.
- Mushtaq, I., et al. (2012). *Factors Affecting Students' Academic Performance*. 12(9).
- Xu, W. (2020). *A Research on the Influence of College Student Time Management on Their Academic Development*. 2020 5th International Conference on Modern Management and Education Technology (MMET 2020), Atlantis Press.
- เพ็งแป้น, ข. (2017). การ บ้างกัน ปัญหา ภาวะ สุขภาพ ของ เด็ก ติด เกม ออนไลน์. *Journal of Ratchathani Innovative Health Sciences* 1(1): 16-30.