

บทที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยนำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งเป็น 2 การศึกษา ดังนี้

การศึกษาที่ 1

เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแบบหลงตนเองกับการผูกมัดในความสัมพันธ์ โดยมีรูปแบบความรักแบบเล่นเกมเป็นตัวแปรส่งผ่าน แบ่งเป็น 4 ตอนคือ

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรของผู้ร่วมการวิจัย

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

ตอนที่ 3 การทดสอบสมมติฐาน

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์เพิ่มเติม

สัญลักษณ์ที่ใช้ในงานวิจัย

บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง (NAR)

บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง ด้านอำนาจหน้าที่ (AU)

บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง ด้านความสามารถในการพึ่งตนเอง (SUF)

บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง ด้านความเหนือกว่า (SUP)

บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง ด้านการชอบแสดงออก (EXH)

บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง ด้านแสวงหาผลประโยชน์ (EXP)

บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง ด้านทะนงตน (VA)

บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง ด้านการสมควรได้มากกว่าที่เป็นอยู่ (ENT)

บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง ด้านการหวั่นไหวมากกว่าปกติ (HY)

รูปแบบความรักแบบเล่นเกม (LUDUS)

การผูกมัดกับคู่รัก (COM)

ด้านความพึงพอใจ (SAT)

ด้านคุณภาพของทางเลือก (AL)

ด้านการลงทุน (IN)

- ผลรวมอิทธิพล (TE)
- อิทธิพลทางตรง (DE)
- อิทธิพลทางอ้อม (IE)
- ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI)
- ดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI)
- ดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนที่เหลือ (RMR)
- ค่ารากที่สองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่า (RMSEA)

การศึกษาที่ 1

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรของผู้ร่วมการวิจัย

ผู้ร่วมการวิจัยจำนวน 464 คน แบ่งเป็นเพศชาย 226 คน และเพศหญิง 238 คน มีอายุระหว่าง 18 ปี ถึง 35 ปี อายุเฉลี่ยเท่ากับ 25.95 ปี มีการศึกษาระดับปริญญาตรี เคยมีความรักมา 2 ครั้ง คบกับคนรักเฉลี่ย 3 ปีกว่า และส่วนใหญ่ไม่เคยอยู่ร่วมกับคนรัก ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9

ลักษณะประชากรของผู้ร่วมการวิจัย (N = 464)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	226	48.71
หญิง	238	51.29
อายุ (ปี)		
18-19	43	9.27
20-21	59	12.71
22-23	45	9.70
24-25	68	14.66
26-27	73	15.73
28-29	67	14.44
30-31	48	10.34

ตารางที่ 9 (ต่อ)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อายุ (ปี) (ต่อ)		
32-33	32	6.90
34-35	29	6.25
อาชีพ		
พนักงานบริษัทเอกชน	191	41.16
นิสิต/นักศึกษา	139	29.96
ธุรกิจส่วนตัว	54	11.64
อื่น ๆ	35	7.54
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	20	4.31
ข้าราชการ	16	3.45
ไม่ระบุ	9	1.94
การศึกษา		
มัธยมศึกษาตอนปลาย, ป.ว.ช.หรือเทียบเท่า	119	25.60
อนุปริญญา ปวส.หรือเทียบเท่า	20	4.30
ปริญญาตรี	281	60.60
ปริญญาโท	44	9.50
จำนวนครั้งที่เคยมีความรัก		
ไม่เคย	10	2.16
1 ครั้ง	167	35.99
2 ครั้ง	106	22.84
3 ครั้ง	74	15.95
4 ครั้ง	36	7.76
5 ครั้ง	24	5.17
6 ครั้งขึ้นไป	19	4.09
ไม่ระบุ	28	6.03

ตารางที่ 9 (ต่อ)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ระยะเวลาที่คบกับคนรักปัจจุบัน		
3 เดือน – 1 ปี	137	29.52
1 ปี 1 วัน – 2 ปี	84	18.10
2 ปี 1 วัน – 3 ปี	54	11.64
3 ปี 1 วัน – 4 ปี	33	7.12
4 ปี 1 วัน – 5 ปี	42	9.05
5 ปี 1 วัน – 6 ปี	26	5.60
6 ปี 1 วัน – 7 ปี	16	3.45
7 ปี 1 วัน – 8 ปี	19	4.09
8 ปี 1 วัน – 9 ปี	9	1.95
9 ปี 1 วันขึ้นไป	26	5.60
ไม่ระบุ	18	3.88
การอยู่ร่วมกันกับคนรักปัจจุบัน		
ไม่เคยอยู่ร่วมกัน	319	68.75
เคยอยู่ร่วมกัน	145	31.25

ตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

การศึกษาที่ 1 ใช้มาตรวัด 3 มาตรวัดด้วยกันคือ มาตรวัดบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง จำนวน 48 ข้อ มาตรวัดเจตคติเกี่ยวกับความรัก จำนวน 60 ข้อ และมาตรวัดการผูกมัดกับคู่รัก จำนวน 22 ข้อ เป็นมาตรประมาณค่าแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ

ในเบื้องต้น ผู้วิจัยตรวจสอบข้อมูลสูญหาย (missing data) ของข้อมูลทั้งหมด เพื่อเป็นการสำรวจความสมบูรณ์ของไฟล์ข้อมูล ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 464 คน มีข้อมูลสูญหายจากผู้ตอบตอบไม่สมบูรณ์ ไม่ได้ตอบในบางข้อ (user missing data) ในบางตัวแปร คิดเป็นจำนวน

ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีข้อมูลสูญหายในบางตัวแปร มีจำนวน 1-6 คน เมื่อพิจารณาตัวแปรแต่ละตัวแปรพบว่าไม่มีตัวแปรใดที่มีข้อมูลขาดหายเกินร้อยละ 20 จึงประมาณค่าทดแทนค่าสูญหาย (replace missing values) โดยการแทนค่าสูญหายด้วยค่าเฉลี่ยของตัวแปรนั้น (series mean) ก่อนจะวิเคราะห์ข้อมูลในขั้นตอนต่อไป

จากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า บุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง มีรูปแบบความรักแบบเล่นเกม มีคู่หลายคนในเวลาเดียวกัน มองความรักเป็นเกมที่สนุกสนาน ผูกพันชั่วคราว ไม่คบกับใครจริงจัง ผูกมัดต่ำ เมื่อมีทางเลือกใหม่ที่น่าสนใจดูดีกว่าจะยุติความสัมพันธ์กับคนรัก คนหลงตนเองจึงมีรูปแบบความรักแบบเล่นเกมเพื่อตอบสนองความต้องการอำนาจ ความเป็นอิสระ และความปรารถนาของตน (Campbell, 1999; Campbell & Foster, 2002; Campbell & Foster, 2007; Campbell et al, 2002; Campbell et al, 2006; Foster, 2008) ดังนั้น รูปแบบความรักแบบเล่นเกมเท่านั้นที่สามารถใช้เป็นตัวแปรในการทำนายการผูกมัดกับคู่รักของบุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง งานวิจัยนี้จึงได้เลือกศึกษาเฉพาะรูปแบบความรักแบบเล่นเกมเพียงรูปแบบเดียวในการวิเคราะห์โมเดลสมการเชิงโครงสร้าง ผลการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแบบหลงตนเองและรูปแบบความรักแบบเล่นเกมพบว่าความหลงตนเองมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับรูปแบบความรักแบบเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความหลงตนเองและรูปแบบความรักแบบเล่นเกมมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .33 ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10

ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแบบหลงตนเองและรูปแบบความรัก ($N = 464$)

ตัวแปร	<i>M</i>	<i>SD</i>	Nar	Eros	Ludus	Storge	Pragma	Mania	Agape
Nar	2.50	0.50	(.80)						
Eros	3.35	0.51	.15**	(.71)					
Ludus	2.84	0.53	.33**	.11*	(.65)				
Storge	3.61	0.55	-.06	.40**	.11*	(.75)			
Pragma	3.28	0.52	.25**	.29**	.34**	.42**	(.70)		
Mania	2.80	0.58	.27**	.32**	.11*	.12**	.14**	(.74)	
Agape	3.45	0.61	.05	.59**	-.02	.40**	.18**	.44**	(.84)

หมายเหตุ ตัวเลขในแนวทแยง คือ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของมาตรวัด

* $p < .05$, สองหาง. ** $p < .01$, สองหาง.

เมื่อพิจารณาองค์ประกอบรายด้านของบุคลิกภาพแบบหลงตนเองและรูปแบบความรักแบบเล่นเกมพบว่า องค์ประกอบรายด้านของบุคลิกภาพแบบหลงตนเองทุกตัวมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับรูปแบบความรักแบบเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ตั้งแต่ .19 ถึง .30 ดังตารางที่ 11

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ศึกษา เมื่อพิจารณาคะแนนต่ำสุด (*Min*) คะแนนสูงสุด (*Max*) ค่าเฉลี่ย (*M*) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) ของตัวแปรที่ศึกษาดังตารางที่ 12

ตารางที่ 11

ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของบุคลิกภาพแบบหลงตนเองและรูปแบบความรัก (N = 464)

ตัวแปร	Au	Sup	Suf	Exp	Ent	Exh	Va	Hy	Eros	Ludus	Storge	Pragma	Mania	Agape
Au	(.77)													
Sup	.72**	(.84)												
Suf	.31**	.43**	(.87)											
Exp	.43**	.46**	.42**	(.80)										
Ent	.64**	.64**	.35**	.62**	(.76)									
Exh	.55**	.56**	.27**	.45**	.63**	(.84)								
Va	.58**	.65**	.30**	.34**	.54**	.65**	(.81)							
Hy	.37**	.38**	.22**	.60**	.48**	.45**	.36**	(.82)						
Eros	.16**	.16**	.07	.06	.15**	.13**	.20**	-.01	(.71)					
Ludus	.27**	.24**	.21**	.30**	.22**	.19**	.26**	.27**	.11*	(.65)				
Storge	.02	.03	-.03	-.15**	-.01	-.04	-.01	-.15**	.40**	.11*	(.75)			
Pragma	.25**	.24**	.05	.15**	.25**	.19**	.27**	.12**	.29**	.34**	.42**	(.70)		
Mania	.18**	.16**	.07	.25**	.23**	.23**	.17**	.29**	.32**	.11*	.12**	.14**	(.74)	
Agape	.09*	.10*	.03	-.03	.05	.04	.02	-.02	.59**	-.02	.40**	.18**	.44**	(.84)
M	2.69	2.61	2.65	2.15	2.54	2.48	2.85	2.05	3.35	2.84	3.61	3.28	2.80	3.45
SD	0.63	0.65	0.80	0.67	0.63	0.74	0.66	0.66	0.51	0.53	0.55	0.52	0.58	0.61

หมายเหตุ ตัวเลขในวงทแยง คือ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของมาตรวัด

*p < .05, สองหาง. **p < .01, สองหาง.

กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนบุคลิกภาพแบบหลงตนเองในระดับปานกลาง ($M = 2.50$, $SD = 0.50$) และมีค่าเฉลี่ยของคะแนนองค์ประกอบทั้ง 8 ด้านของบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง มีค่าระหว่าง 2.05 ถึง 2.85 โดยองค์ประกอบด้านความทะนงตน (VA) มีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงสุด ($M = 2.85$, $SD = 0.66$) รองลงมาได้แก่ ด้านอำนาจหน้าที่ (AU) ($M = 2.69$, $SD = 0.63$) และความสามารถในการพึ่งตนเอง (SUF) ($M = 2.65$, $SD = 0.80$) โดยองค์ประกอบที่มีค่าเฉลี่ยของคะแนนต่ำที่สุด ได้แก่ การหัวนไหวมากกว่าปกติ (HY) ($M = 2.05$, $SD = 0.66$)

กลุ่มตัวอย่างมีคะแนนรูปแบบความรักแบบเล่นเกมปานกลาง ($M = 2.84$, $SD = 0.53$) และมีคะแนนการผูกมัดในระดับปานกลาง ($M = 3.26$, $SD = 0.32$) ส่วนคะแนนการผูกมัดกับคู่รัก แยกตามองค์ประกอบย่อยทั้ง 3 ด้าน พบว่า ผู้ร่วมการวิจัยมีค่าเฉลี่ยของคะแนนทั้ง 3 ด้านจากระดับค่อนข้างต่ำจนถึงค่อนข้างสูง โดยเฉพาะด้านความพึงพอใจมีค่าเฉลี่ยค่อนข้างสูง ($M = 3.73$, $SD = 0.63$) รองลงมาคือ ด้านการลงทุน ($M = 3.47$, $SD = 0.58$) และด้านคุณภาพของทางเลือก มีค่าเฉลี่ยค่อนข้างต่ำ ($M = 2.50$, $SD = 0.76$) แสดงในตารางที่ 12

ตารางที่ 12

คะแนนต่ำสุด คะแนนสูงสุด ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรที่ศึกษา ($N = 464$)

ตัวแปร	Min	Max	M	SD
AU	1.00	4.83	2.69	0.63
SUP	1.00	4.83	2.61	0.65
SUF	1.00	5.00	2.65	0.80
EXP	1.00	4.17	2.15	0.67
ENT	1.00	4.83	2.54	0.63
EXH	1.00	4.67	2.48	0.74
VA	1.00	5.00	2.85	0.66
HY	1.00	4.67	2.05	0.66
NAR	1.08	4.02	2.50	0.50
LUDUS	1.60	4.90	2.84	0.53
SAT	1.75	5.00	3.73	0.63
AL	1.00	5.00	2.50	0.76
IN	1.43	5.00	3.47	0.58
COM	2.09	4.14	3.26	0.32

จากการพิจารณาค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ของการผูกมัดกับคูรักรักกับตัวแปรสังเกตได้ของบุคลิกภาพแบบหลงตนเองพบว่า ด้านความพึงพอใจ (SAT) มีสหสัมพันธ์ทางลบกับตัวแปรสังเกตได้ของบุคลิกภาพแบบหลงตนเองด้านความสามารถในการพึ่งตนเอง (SUF) ด้านแสวงหาผลประโยชน์ (EXP) ด้านการสมควรได้มากกว่าที่เป็นอยู่ (ENT) และด้านการหวั่นไหว่มากกว่าปกติ (HY) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ตั้งแต่ -.11 ถึง -.24 และมีสหสัมพันธ์ทางลบกับด้านอำนาจหน้าที่ (AU) ด้านความเหนือกว่า (SUP) ด้านการชอบแสดงออก (EXH) ด้านทะนงตน (VA) อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ด้านคุณภาพของทางเลือก (AL) มีสหสัมพันธ์ทางบวกกับตัวแปรสังเกตได้ของบุคลิกภาพแบบหลงตนเองทุกตัว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ตั้งแต่ .12 ถึง .47 ส่วนด้านการลงทุน (IN) มีความสัมพันธ์กับด้านการหวั่นไหว่มากกว่าปกติ (HY) เท่ากับ -.15 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เพียงด้านเดียว

เมื่อพิจารณาตัวแปรรูปแบบความรักแบบเล่นเกม (LUDUS) พบว่ามีสหสัมพันธ์ทางบวกกับตัวแปรสังเกตได้ของบุคลิกภาพแบบหลงตนเองทุกตัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ตั้งแต่ .19 ถึง .30 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์กับด้านแสวงหาผลประโยชน์ (EXP) สูงสุดเท่ากับ .30

ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรรูปแบบความรักแบบเล่นเกม (LUDUS) กับการผูกมัดพบว่า ด้านความพึงพอใจ (SAT) และด้านการลงทุน (IN) มีสหสัมพันธ์ทางลบกับรูปแบบความรักแบบเล่นเกม (LUDUS) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ -.27 และ -.19 ตามลำดับ ส่วนด้านคุณภาพของทางเลือก (AL) มีสหสัมพันธ์ทางบวกกับรูปแบบความรักแบบเล่นเกม (LUDUS) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .47

ตารางที่ 13

เมเทริกสหสัมพันธ์ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของตัวแปรสังเกตได้ 12 ตัวที่ใช้ในการศึกษา (N = 464)

ตัวแปร	AU	SUP	SUF	EXP	ENT	EXH	VA	HY	LUDUS	SAT	AL	IN
AU	(.77)											
SUP	.72**	(.84)										
SUF	.31**	.43**	(.87)									
EXP	.43**	.46**	.42**	(.80)								
ENT	.64**	.64**	.35**	.62**	(.76)							
EXH	.55**	.56**	.27**	.45**	.63**	(.84)						
VA	.58**	.65**	.30**	.34**	.54**	.65**	(.81)					
HY	.37**	.38**	.22**	.60**	.48**	.45**	.36**	(.82)				
LUDUS	.27**	.24**	.21**	.30**	.22**	.19**	.26**	.27**	(.65)			
SAT	-.05	-.08	-.11*	-.20**	-.12**	-.08	-.05	-.24**	-.27**	(.85)		
AL	.18**	.19**	.12*	.23**	.20**	.16**	.19**	.29**	.47**	-.59**	(.83)	
IN	.00	.02	-.08	-.07	-.02	.02	.09	-.15**	-.19**	.64**	-.34**	(.73)
M	2.69	2.61	2.65	2.15	2.54	2.48	2.85	2.05	2.84	3.73	2.50	3.47
SD	0.63	0.65	0.80	0.67	0.63	0.74	0.66	0.66	0.53	0.63	0.76	0.58

หมายเหตุ ตัวเลขในแนวทแยง คือ ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของมาดราต

* $p < .05$, สองหาง. ** $p < .01$, สองหาง.

ตอนที่ 3 การทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูลในตอนนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของโมเดลสมการเชิงโครงสร้างหรือ SEM ด้วยโปรแกรมลิสเรล เวอร์ชัน 8.72 เพื่อทดสอบสมมติฐาน

- สมมติฐานข้อที่ 1 บุคลิกภาพแบบหลงตนเองสามารถทำนายการผูกมัดในความสัมพันธ์ได้
สมมติฐานข้อที่ 2 บุคลิกภาพแบบหลงตนเองสามารถทำนายการผูกมัดในความสัมพันธ์โดยมีรูปแบบความรักแบบเล่นเกมเป็นตัวแปรส่งผ่าน

โมเดลสมการเชิงโครงสร้างมีตัวแปรแฝงภายนอก คือ บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง (NAR) ตัวแปรแฝงภายใน คือ ความรักแบบเล่นเกม (LUDUS) และการผูกมัด (COM) มีตัวแปรสังเกตได้ที่ใช้ในการวิเคราะห์จำนวน 12 ตัวแปร

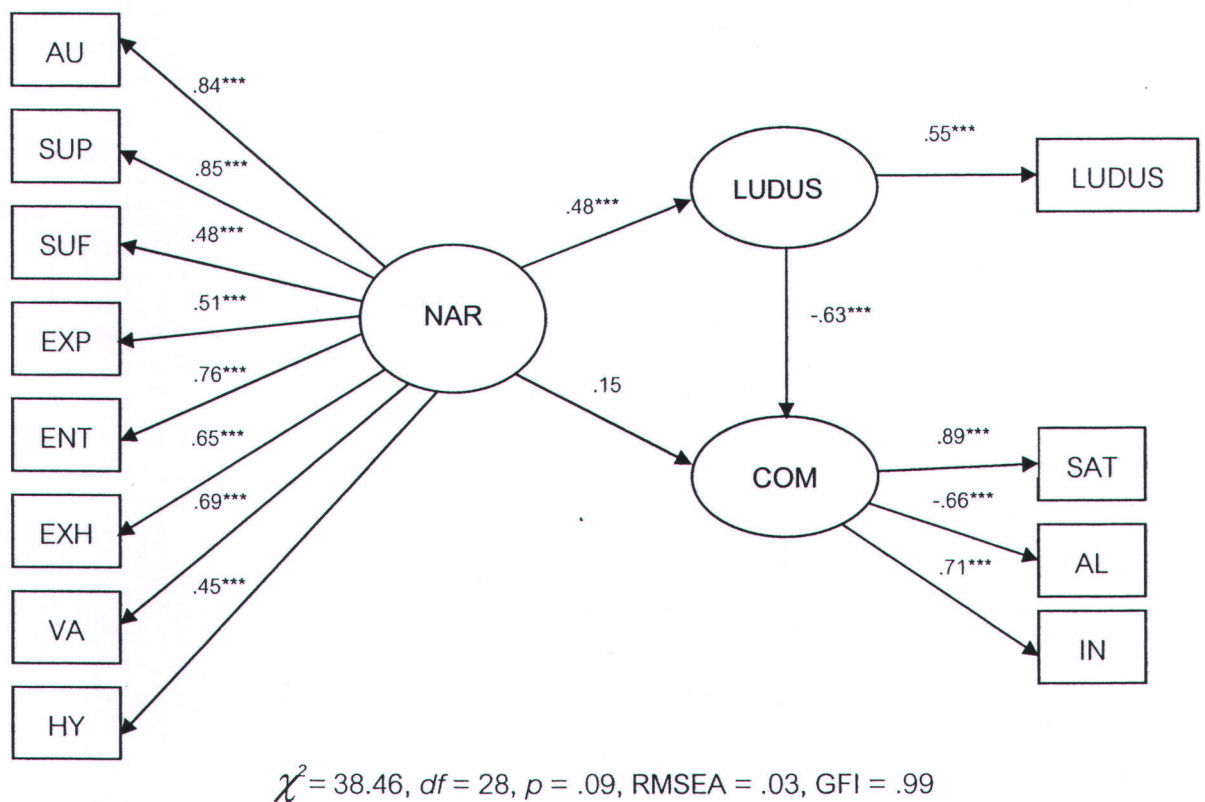
ผลการทดสอบความสอดคล้องของโมเดลสมการเชิงโครงสร้าง

ผลการทดสอบโมเดลสมการเชิงโครงสร้างในเบื้องต้นพบว่า โมเดลไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่าไคว์-สแควร์ ซึ่งมีค่าเท่ากับ 434.68 ระดับนัยสำคัญเท่ากับ .000 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .87 และดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เท่ากับ .80 ดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนเหลือ (RMR) เท่ากับ 1.70 ค่ารากที่สองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .13

ผู้วิจัยจึงทำการปรับโมเดลโดยพิจารณาจากดัชนีปรับรูปแบบ (modification indices) ซึ่งยอมให้ความคลาดเคลื่อนมีความสัมพันธ์กันได้ ผลจากการปรับโมเดลพบว่า โมเดลสมการเชิงโครงสร้างสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่าไคว์-สแควร์ ซึ่งมีค่าเท่ากับ 38.46 ระดับนัยสำคัญเท่ากับ .09 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .99 และดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เท่ากับ .96 ดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนเหลือ (RMR) เท่ากับ .02 ค่ารากที่สองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .03 และค่าไคว์-สแควร์สัมพัทธ์ (χ^2/df) เท่ากับ 1.37 จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นว่า ค่า GFI และ AGFI มีค่าเข้าใกล้ 1 ค่าไคว์-สแควร์สัมพัทธ์ มีค่าน้อยกว่า 2 จึงยอมรับสมมติฐานที่ว่าโมเดลตามสมมติฐานมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์



เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรสังเกตได้ โดยแยกพิจารณาตามตัวแปรอิสระ บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง (NAR) เป็นตัวแปรแฝงภายนอก พบว่า ตัวแปรที่มีน้ำหนักสำคัญที่สุด คือ ตัวแปรด้านความเหนือกว่า (SUP) รองลงมาคือ ด้านอำนาจหน้าที่ (AU) ด้านการสมควรได้มากกว่าที่เป็นอยู่ (ENT) ด้านทะนงตน (VA) ด้านการชอบแสดงออก (EXH) ด้านการแสวงหาผลประโยชน์ (EXP) ด้านความสามารถในการพึ่งตนเอง (SUF) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานเท่ากับ .85, .84, .76, .69, .65, .51 และ .48 ตามลำดับ ส่วนตัวแปรด้านการหวั่นไหวมากกว่าปกติ (HY) มีน้ำหนักความสำคัญน้อยที่สุด มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ .45 โดยทั้งหมดมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 เช่นเดียวกับตัวแปรส่งผ่านรูปแบบความรักแบบเล่นเกม (LUDUS) ซึ่งเป็นตัวแปรแฝงภายใน มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ .55 ส่วนตัวแปรตามการผูกมัด (COM) พบว่า ตัวแปรที่มีน้ำหนักสำคัญที่สุด คือ ด้านความพึงพอใจ (SAT) มีน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ .89 ด้านคุณภาพของทางเลือก (AL) และด้านการลงทุนมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ -.66 และ .71 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 โมเดลความสัมพันธ์ของบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง รูปแบบความรักแบบเล่นเกมและการผูกมัด

ผลการวิเคราะห์เมทริกซ์น้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรแฝงในโมเดล

เมื่อพิจารณาจากตัวแปรแฝงบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง (NAR) พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์น้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานมีค่าอยู่ระหว่าง 0.55 ถึง 1.05 ค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐาน (standardized coefficient) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.29 ถึง 0.55 และค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานสมบูรณ์ (completely standardized coefficient) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.45 ถึง 0.85 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทุกตัว ยกเว้นตัวแปรสังเกตได้ด้านอำนาจหน้าที่ (AU) ซึ่งถูกกำหนดค่าให้คงที่ (fix) แสดงว่าตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 8 ตัวนี้มีความสำคัญเป็นองค์ประกอบที่จะบอกถึงบุคลิกภาพแบบหลงตนเองเท่ากัน มีความแปรปรวนรวมกันกับโมเดลการวัดประมาณร้อยละ 20 ถึง 73 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับปานกลาง โดยพิจารณาจากความเที่ยงเชิงโครงสร้าง (R^2) ที่มีค่าอยู่ระหว่าง .20 ถึง .73

ตัวแปรส่งผ่านรูปแบบความรักแบบเล่นเกม (LUDUS) พบว่าค่าสัมประสิทธิ์น้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานเท่ากับ 0.81 ค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐาน (standardized coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.29 และค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานสมบูรณ์ (completely standardized coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.55 ตัวแปรสังเกตได้นี้มีความแปรปรวนรวมกันกับโมเดลการวัดประมาณร้อยละ 30 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับต่ำ โดยพิจารณาจากความเที่ยงเชิงโครงสร้าง (R^2) ที่มีค่าเท่ากับ .30

เมื่อพิจารณาจากตัวแปรตามการผูกมัดในความสัมพันธ์ (COM) พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์น้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานมีค่าอยู่ระหว่าง -0.90 ถึง 1.00 ค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐาน (standardized coefficient) มีค่าอยู่ระหว่าง -0.50 ถึง 0.56 และค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานสมบูรณ์ (completely standardized coefficient) มีค่าอยู่ระหว่าง -0.66 ถึง 0.89 และมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 เกือบทุกตัวยกเว้นตัวแปรด้านความพึงพอใจ (SAT) ซึ่งถูกกำหนดค่าให้คงที่ (fix) แสดงว่าตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 3 ตัวนี้มีความสำคัญเป็นองค์ประกอบที่จะบอกถึงการผูกมัดในความสัมพันธ์เท่ากัน มีความแปรปรวนรวมกันกับโมเดลการวัดประมาณร้อยละ 44 ถึง 80 ซึ่งถือว่าอยู่ในระดับค่อนข้างสูง โดยพิจารณาจากความเที่ยงเชิงโครงสร้าง (R^2) ที่มีค่าอยู่ระหว่าง .44 ถึง .80 ดังตารางที่ 14

ตัวแปรสังเกตได้	ตัวแปรแฝงบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง (NAR)							ตัวแปรแฝงความรักแบบเล่นเกม (LUDUS)							ตัวแปรแฝงการผูกมัด (COM)						
	นน.องค์ประกอบ	SE	t	SC	CC	Factor score regression	R ²	นน.องค์ประกอบ	SE	t	SC	CC	Factor score regression	R ²	นน.องค์ประกอบ	SE	t	SC	CC	Factor score regression	R ²
AU	1.00	-	-	0.53	0.84	0.30	.70	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SUP	1.05	0.05	19.70	0.55	0.85	0.27	.73	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
SUF	0.72	0.08	9.46	0.38	0.48	0.08	.23	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
EXP	0.65	0.06	10.92	0.34	0.51	-0.03	.26	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ENT	0.90	0.05	17.65	0.47	0.76	0.16	.58	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
EXH	0.91	0.06	14.54	0.48	0.65	0.04	.43	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
VA	0.84	0.06	15.01	0.45	0.69	0.08	.47	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
HY	0.55	0.06	9.36	0.29	0.45	0.02	.20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
LUDUS	-	-	-	-	-	-	-	0.81	-	-	0.29	0.55	0.28	.30	-	-	-	-	-	-	-
SAT	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1.00	-	-	0.56	0.89	0.56	.80
AL	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-0.90	0.14	-6.42	-0.50	-0.66	-0.18	.44
IN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0.74	0.11	6.52	0.42	0.71	0.27	.51

หมายเหตุ SE คือ ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน; t คือ ค่าสถิติ; SC คือ ค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐาน (standardized coefficient); CC คือ ค่าสัมประสิทธิ์มาตรฐานสมบรูณ์ (completely standardized coefficient); R² คือ ความเที่ยงเชิงโครงสร้าง (squared multiple correlations)

ผลการวิเคราะห์ค่าอิทธิพลรวม อิทธิพลทางตรง และอิทธิพลทางอ้อมของตัวแปรในโมเดล

ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 พบว่า บุคลิกภาพแบบหลงตนเองสามารถทำนายการผูกมัดในความสัมพันธ์ได้โดยพิจารณาจากเมทริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ดังตารางที่ 13 พบว่า ตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรอิสระบุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีความสัมพันธ์กับตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรตามการผูกมัดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยตัวแปรสังเกตได้ 11 ตัว มีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 2 คู่ที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร 11 คู่ที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรมีค่าตั้งแต่ .11 ถึง .29 นอกจากนั้น เมื่อพิจารณาเมทริกซ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรแฝง (correlation matrix) ระหว่างตัวแปรบุคลิกภาพแบบหลงตนเองและการผูกมัด ดังตารางที่ 15 พบว่า บุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีสหสัมพันธ์ทางลบกับการผูกมัดเท่ากับ -.15 และเมื่อนำค่าสหสัมพันธ์ดังกล่าวมายกกำลังสอง (R^2) จะเท่ากับ 0.02 แสดงว่า บุคลิกภาพแบบหลงตนเองอธิบายความแปรปรวนร่วมกับการผูกมัดในความสัมพันธ์ได้ร้อยละ 2 ซึ่งถือว่าบุคลิกภาพแบบหลงตนเองทำนายการผูกมัดได้ แต่ไม่มากนัก อีกทั้งเมื่อวิเคราะห์โมเดลสมการเชิงโครงสร้างพบว่าโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยบุคลิกภาพแบบหลงตนเองไม่มีอิทธิพลทางตรงต่อการผูกมัดในความสัมพันธ์ แต่มีอิทธิพลทางอ้อมต่อการผูกมัดโดยมีรูปแบบความรักแบบเล่นเกมเป็นตัวแปรส่งผ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ดังนั้น ผลการทดสอบจึงสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ว่า “บุคลิกภาพแบบหลงตนเองสามารถทำนายการผูกมัดในความสัมพันธ์ได้”

ตารางที่ 15

เมทริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงในโมเดลบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง 8 องค์ประกอบ

ตัวแปร	M	SD	Ludus	Com	Nar
Ludus	2.84	0.53	1.00		
Com	3.26	0.32	-.56	1.00	
Nar	2.50	0.50	.48	-.15	1.00

ค่าอิทธิพลรวม อิทธิพลทางตรง และอิทธิพลทางอ้อมของตัวแปรแฝงที่ศึกษาจะเห็นได้ว่า บุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีอิทธิพลทางบวกต่อรูปแบบความรักแบบเล่นเกมเท่ากับ .32 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .001 แต่มีอิทธิพลทางตรงต่อการผูกมัดในความสัมพันธ์เท่ากับ .16 อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ บุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีอิทธิพลทางลบต่อการผูกมัดในความสัมพันธ์ โดยผ่านรูปแบบความรักแบบเล่นเกม มีอิทธิพลทางอ้อม และอิทธิพลรวมเท่ากับ -.32 และ -.16 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และตัวแปรรูปแบบความรักแบบเล่นเกมทำนายการผูกมัดในความสัมพันธ์ มีค่าอิทธิพลทางตรงเท่ากับ -.99 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการวิเคราะห์ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานพบว่า ไม่มีค่าใดเกิน ± 2 โดยมีค่าต่ำสุดเท่ากับ 0.06 และมีค่าสูงสุดเท่ากับ 0.27 ดังตารางที่ 16

จากการวิเคราะห์คะแนนมาตรฐาน (standardized solution) ของอิทธิพลรวม อิทธิพลทางตรง และอิทธิพลทางอ้อม พบว่า บุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีอิทธิพลทางบวกต่อรูปแบบความรักแบบเล่นเกมมีค่าอิทธิพลทางตรงเท่ากับ .48 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 แสดงว่า บุคลิกภาพแบบหลงตนเองส่งผลให้คนมีรูปแบบความรักแบบเล่นเกม และยิ่งมีความหลงตนเองมากเท่าใดก็จะมีรูปแบบความรักแบบเล่นเกมมากขึ้น และบุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีอิทธิพลต่อการผูกมัดมีค่าอิทธิพลทางตรงเท่ากับ .15 อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ดังตารางที่ 16

ผลการทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 ศึกษาอิทธิพลทางอ้อมพบว่า บุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีอิทธิพลทางลบต่อการผูกมัดในความสัมพันธ์ โดยผ่านตัวแปรรูปแบบความรักแบบเล่นเกม มีค่าอิทธิพลทางอ้อมเท่ากับ -.30 ผลรวมอิทธิพลมีค่าเท่ากับ -.15 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 จึงสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ว่า “บุคลิกภาพแบบหลงตนเองสามารถทำนายการผูกมัดในความสัมพันธ์ได้ โดยมีรูปแบบความรักแบบเล่นเกมเป็นตัวแปรส่งผ่าน” แสดงว่าบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสัมพันธ์กับรูปแบบความรักแบบเล่นเกม ซึ่งจะส่งผลต่อการผูกมัดในความสัมพันธ์ตามมา นอกจากนี้ ยังพบว่ารูปแบบความรักแบบเล่นเกมมีอิทธิพลทางลบต่อการผูกมัดในความสัมพันธ์ มีค่าอิทธิพลทางตรงเท่ากับ -.63 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 แสดงว่าหากบุคคลมีรูปแบบความรักแบบเล่นเกมมากเท่าใดยิ่งทำให้บุคคลนั้นผูกมัดกับคนรักน้อยลง ดังนั้น รูปแบบความรักแบบเล่นเกมมีบทบาทเป็นตัวแปรส่งผ่านของบุคลิกภาพแบบหลงตนเองในการทำนายการผูกมัดในความสัมพันธ์ ทั้งนี้ ตัวแปรในโมเดลอธิบายความแปรปรวนในตัวแปรรูปแบบความรักแบบเล่นเกมได้ร้อยละ 22.90 และอธิบายความแปรปรวนในตัวแปรการผูกมัดได้ร้อยละ 32.90 ดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16
ผลการวิเคราะห์อิทธิพลรวม อิทธิพลทางตรง และอิทธิพลทางอ้อมระหว่างตัวแปรในโมเดล
บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง 8 องค์ประกอบ รูปแบบความรักแบบเล่นเกม และการผูกมัด

ตัวแปรสาเหตุ		ตัวแปรผล					
		รูปแบบความรัก			การผูกมัด		
		แบบเล่นเกม					
สถิติ	DE	IE	TE	DE	IE	TE	
บุคลิกภาพแบบ หลงตนเอง	<i>b</i>	.32***	-	.32***	.16	-.32**	-.16**
	<i>SE</i>	(0.06)		(0.06)	(0.11)	(0.10)	(0.06)
	<i>t</i>	5.57		5.57	1.51	-3.11	-2.73
	<i>SS</i>	.48***		.48***	.15	.30***	-.15***
รูปแบบ ความรักแบบ เล่นเกม	<i>b</i>				-.99***		-.99***
	<i>SE</i>	-	-	-	(0.27)	-	(0.27)
	<i>t</i>				-3.76		-3.76
	<i>SS</i>				-.63***		-.63***
ค่าสถิติ							
<i>R Square</i> x 100		22.90			32.90		
ไค-สแควร์		38.46 <i>df</i> = 28 (<i>p</i> = .09)					
RMSEA		.03					
GFI		.99					

หมายเหตุ DE = อิทธิพลทางตรง IE = อิทธิพลทางอ้อม TE = อิทธิพลรวม

p* < .01. *p* < .001.

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์เพิ่มเติม

จากผลการวิเคราะห์ในการศึกษาที่ 1 มีข้อสังเกตว่า ค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรสังเกตได้พิจารณาตามตัวแปรแฝงภายนอกบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง ตัวแปรด้านการหวั่นไหวมากกว่าปกติ (HY) มีน้ำหนักความสำคัญน้อยที่สุด ดังภาพที่ 7 และมาตรวัดบุคลิกภาพแบบหลงตนเองที่ใช้ในงานวิจัยนี้มี 8 องค์ประกอบ ซึ่งพัฒนาโดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศักนาคี มณีศรี โดยเพิ่มองค์ประกอบด้านการหวั่นไหวมากกว่าปกติ (Hypersensitivity) เข้ามาด้วยเหตุผลทางวัฒนธรรมและความแตกต่างของลักษณะความหลงตนเองในสังคมไทยและต่างประเทศ (ประพิมพ์า จรรย์ตนกุล, 2550) ผู้วิจัยจึงต้องการศึกษาเพิ่มเติมว่าถ้าตัดองค์ประกอบด้านการหวั่นไหวมากกว่าปกติออกจากโมเดลให้เหมือนกับงานวิจัยในต่างประเทศที่ใช้มาตรวัดบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง 7 องค์ประกอบ จะทำให้ผลการวิเคราะห์แตกต่างไปจากเดิมหรือไม่

ผลการทดสอบความสอดคล้องของโมเดลสมการเชิงโครงสร้าง

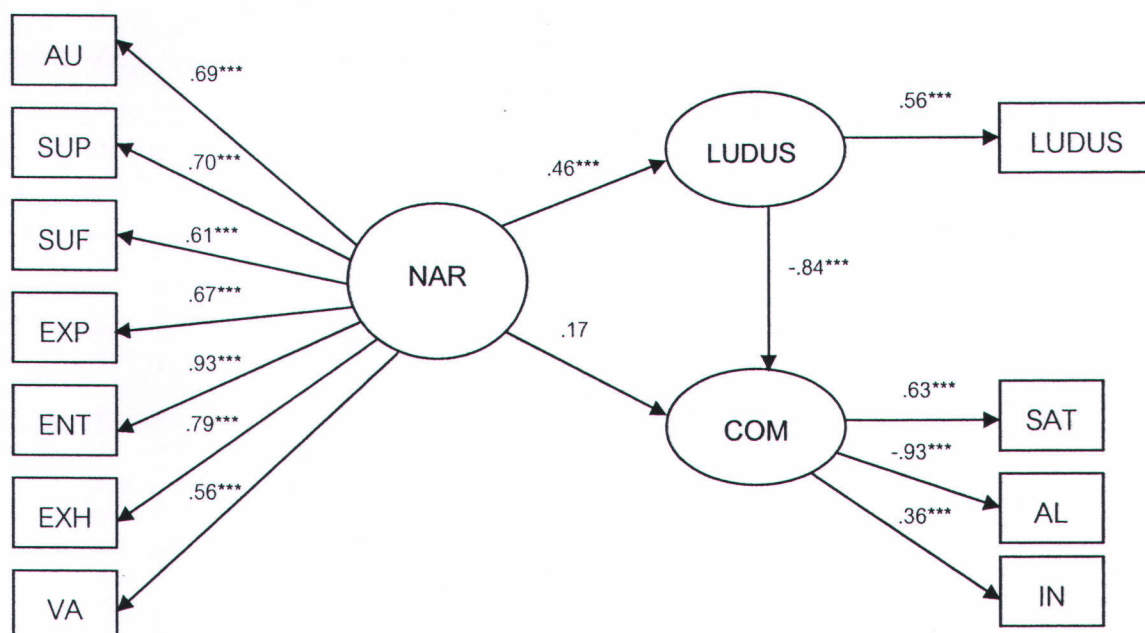
ผลการทดสอบโมเดลสมการเชิงโครงสร้างในเบื้องต้นพบว่า โมเดลไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่าไคว์-สแควร์ ซึ่งมีค่าเท่ากับ 306.08 ระดับนัยสำคัญเท่ากับ .000 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .89 และดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เท่ากับ .83 ดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนเหลือ (RMR) เท่ากับ .03 ค่ารากที่สองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .11

ผู้วิจัยจึงทำการปรับโมเดลโดยพิจารณาจากดัชนีปรับรูปแบบ (modification indices) ซึ่งยอมให้ความคลาดเคลื่อนมีความสัมพันธ์กันได้ ผลจากการปรับโมเดลพบว่า โมเดลสมการเชิงโครงสร้างสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่าไคว์-สแควร์ ซึ่งมีค่าเท่ากับ 35.05 ระดับนัยสำคัญเท่ากับ .09 ดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ .99 และดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เท่ากับ .96 ดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนเหลือ (RMR) เท่ากับ .01 ค่ารากที่สองของความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่า (RMSEA) เท่ากับ .03 และค่าไคว์-สแควร์สัมพัทธ์ (χ^2/df) เท่ากับ 1.40

การเปรียบเทียบทั้ง 2 โมเดลพบว่า โมเดลหลักในการวิเคราะห์บุคลิกภาพ 8 องค์ประกอบ และส่วนโมเดลบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง 7 องค์ประกอบที่วิเคราะห์เพิ่มเติมมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากระดับนัยสำคัญเท่ากับ .09 และโมเดลหลักมีค่าไคว์-สแควร์สัมพัทธ์ (χ^2/df) เท่ากับ 1.37 โมเดลที่วิเคราะห์เพิ่มเติมมีค่าไคว์-สแควร์สัมพัทธ์ (χ^2/df) เท่ากับ

1.40 ซึ่งโมเดลที่มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ดีต้องมีค่าไคว-สแควร์สัมพัทธ์ต่ำกว่า 2 โดยยิ่งค่าไคว-สแควร์สัมพัทธ์ต่ำมากเท่าใด โมเดลจะมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ดีขึ้นเท่านั้น นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาผลต่างไคว-สแควร์ (difference χ^2) ของโมเดลหลักและโมเดลที่วิเคราะห์เพิ่มเติมมีค่าเท่ากับ 3.41 ที่ผลต่างอิสระเท่ากับ 3 เมื่อเทียบค่าวิกฤติไคว-สแควร์พบว่าไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และเมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (R^2) พบว่า ตัวแปรในโมเดลหลักบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง 8 องค์ประกอบอธิบายความแปรปรวนในตัวแปรตามการผูกมัดได้ร้อยละ 32.90 ส่วนโมเดลที่วิเคราะห์เพิ่มเติม บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง 7 องค์ประกอบพบว่า ตัวแปรในโมเดลอธิบายความแปรปรวนในตัวแปรตามการผูกมัดได้ร้อยละ 59.60

โมเดลที่วิเคราะห์เพิ่มเติม เมื่อพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรสังเกตได้ โดยแยกพิจารณาตามตัวแปรอิสระบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง (NAR) ซึ่งเป็นตัวแปรแฝงภายนอกพบว่า ตัวแปรที่มีน้ำหนักสำคัญที่สุด คือ ตัวแปรด้านการสมควรได้มากกว่าที่เป็นอยู่ (ENT) รองลงมาคือ ด้านการชอบแสดงออก (EXH) ด้านความเหนือกว่า (SUP) ด้านอำนาจหน้าที่ (AU) ด้านการแสวงหาผลประโยชน์ (EXP) ด้านความสามารถในการพึ่งตนเอง (SUF) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานเท่ากับ .93, .79, .70, .69, .67 และ .61 ตัวแปรที่มีน้ำหนักน้อยที่สุด คือ ด้านทะนงตน (VA) มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐานเท่ากับ .56 โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทุกตัว ตัวแปรส่งผ่านรูปแบบความรักแบบเล่นเกม (LUDUS) เป็นตัวแปรแฝงภายใน มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ .56 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนตัวแปรตามการผูกมัด (COM) เป็นตัวแปรแฝงภายในพบว่า ตัวแปรที่มีน้ำหนักสำคัญที่สุด คือ ด้านคุณภาพของทางเลือก (AL) มีน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ -.93 รองลงมาคือ ด้านความพึงพอใจ (SAT) มีน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ .63 และด้านการลงทุน (IN) มีน้ำหนักองค์ประกอบเท่ากับ .36 โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทุกตัว ดังภาพที่ 8



$$\chi^2 = 35.05, df = 25, p = .09, RMSEA = .03, GFI = .99$$

ภาพที่ 8 โมเดลความสัมพันธ์ของบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง 7 องค์ประกอบ
รูปแบบความรักแบบเล่นเกมและการผูกมัด

ผลการวิเคราะห์ค่าอิทธิพลรวม อิทธิพลทางตรง และอิทธิพลทางอ้อมของตัวแปร ในโมเดล

บุคลิกภาพแบบหลงตนเองแบบ 7 องค์ประกอบสามารถทำนายการผูกมัดในความสัมพันธ์ได้โดยพิจารณาจากเมทริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้พบว่า ตัวแปรสังเกตได้ของบุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีความสัมพันธ์กับการผูกมัดในความสัมพันธ์ ดังตารางที่ 13 และเมื่อพิจารณาเมทริกซ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรแฝง (correlation matrix) ดังตารางที่ 17 พบว่าบุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีสหสัมพันธ์ทางลบกับการผูกมัดเท่ากับ $-.22$ และเมื่อนำค่าสหสัมพันธ์ดังกล่าวมายกกำลังสอง (R^2) จะได้เท่ากับ $.05$ แสดงว่า บุคลิกภาพแบบหลงตนเองอธิบายความแปรปรวนร่วมกับการผูกมัดในความสัมพันธ์ได้ร้อยละ 5 ซึ่งถือว่าบุคลิกภาพแบบหลงตนเองทำนายการผูกมัดได้ แต่ไม่มากนัก อีกทั้งเมื่อวิเคราะห์โมเดลสมการเชิงโครงสร้างพบว่าโมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยบุคลิกภาพแบบหลงตนเองไม่มีอิทธิพลทางตรงต่อการผูกมัดในความสัมพันธ์ แต่มีอิทธิพลทางอ้อมผ่านตัวแปรส่งผ่านรูปแบบความรักแบบเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $.001$ ได้ผลการทดสอบเช่นเดียวกับการศึกษาที่ 1 โดยบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสามารถทำนายการผูกมัดในความสัมพันธ์ได้

ตารางที่ 17

เมทริกซ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงในโมเดลบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง 7 องค์ประกอบ

ตัวแปร	M	SD	Ludus	Com	Nar
Ludus	2.84	0.53	1.00		
Com	3.26	0.32	-.76	1.00	
Nar	2.57	0.52	.47	-.22	1.00

ค่าอิทธิพลรวม อิทธิพลทางตรง และอิทธิพลทางอ้อมของตัวแปรที่ศึกษาจะเห็นได้ว่า บุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีอิทธิพลทางบวกต่อรูปแบบความรักแบบเล่นเกมเท่ากับ .17 อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .001 และมีอิทธิพลทางตรงต่อการผูกมัดในความสัมพันธ์อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ บุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีอิทธิพลทางลบต่อการผูกมัดในความสัมพันธ์ โดยผ่านรูปแบบความรักแบบเล่นเกม มีอิทธิพลทางอ้อมและอิทธิพลรวมเท่ากับ -.39 และ -.22 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 การวิเคราะห์ความคลาดเคลื่อนมาตรฐานพบว่า ไม่มีค่าใดเกิน ± 2 โดยมีค่าต่ำสุดเท่ากับ 0.03 และค่าสูงสุดเท่ากับ 0.60 ดังตารางที่ 18

ผลการวิเคราะห์ค่ามาตรฐาน (standardized solution) ของอิทธิพลรวม อิทธิพลทางตรง และอิทธิพลทางอ้อม พบว่า บุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีอิทธิพลทางบวกต่อรูปแบบความรักแบบเล่นเกมโดยมีค่าอิทธิพลทางตรงเท่ากับ .46 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 บุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีค่าอิทธิพลทางตรงต่อการผูกมัดอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่บุคลิกภาพแบบหลงตนเองทำนายการผูกมัดในความสัมพันธ์ได้ โดยผ่านตัวแปรรูปแบบความรักแบบเล่นเกม มีค่าอิทธิพลทางอ้อมเท่ากับ -.39 ผลรวมอิทธิพลมีค่าเท่ากับ -.22 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และรูปแบบความรักแบบเล่นเกมมีอิทธิพลทางลบต่อการผูกมัดในความสัมพันธ์ มีค่าอิทธิพลทางตรงเท่ากับ -.84 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ทั้งนี้ ตัวแปรในโมเดลอธิบายความแปรปรวนในตัวแปรรูปแบบความรักแบบเล่นเกมได้ร้อยละ 21.60 และอธิบายความแปรปรวนในตัวแปรการผูกมัดได้ร้อยละ 59.60 ดังตารางที่ 18

ตารางที่ 18

ผลการวิเคราะห์อิทธิพลรวม อิทธิพลทางตรง และอิทธิพลทางอ้อมระหว่างตัวแปรในโมเดล
บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง 7 องค์ประกอบ รูปแบบความรักแบบเล่นเกม และการผูกมัด

ตัวแปรสาเหตุ		ตัวแปรผล					
		รูปแบบความรัก			การผูกมัด		
		แบบเล่นเกม					
	สถิติ	DE	IE	TE	DE	IE	TE
	<i>b</i>	.17***	-	.17***	.17	-.39**	-.22**
บุคลิกภาพแบบ	<i>SE</i>	(0.03)		(0.03)	(0.13)	(0.12)	(0.07)
หลงตนเอง	<i>t</i>	5.66		5.66	1.24	-3.16	-3.08
	<i>SS</i>	.46***		.46***	.17	-.39***	-.22***
รูปแบบ	<i>b</i>				-2.29***		-2.29***
ความรักแบบ	<i>SE</i>	-	-	-	(0.60)	-	(0.60)
เล่นเกม	<i>t</i>				-3.79		-3.79
	<i>SS</i>				-.84***		-.84***
ค่าสถิติ							
<i>R</i> Square			21.60			59.60	
x 100							
ไค-สแควร์				35.05	<i>df</i> = 25 (<i>p</i> = .09)		
RMSEA					.03		
GFI					.99		

หมายเหตุ DE = อิทธิพลทางตรง IE = อิทธิพลทางอ้อม TE = อิทธิพลรวม

****p* < .001.

การศึกษาที่ 2

การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อศึกษาอิทธิพลของบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง ลักษณะเน้นความสัมพันธ์ต่อการผูกมัดในความสัมพันธ์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง (Two-way ANOVA) โดยมีตัวแปรอิสระ 2 ตัวแปร ได้แก่ บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง (บุคคลที่หลงตนเองสูงและต่ำ) และการได้รับการกระตุ้นหรือไม่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ ตัวแปรตาม ได้แก่ การผูกมัดในความสัมพันธ์ ขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

- ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
- ตอนที่ 2 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ศึกษา
- ตอนที่ 3 การทดสอบสมมติฐานของการวิจัย
- ตอนที่ 4 การติดตามผล

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยขออนุญาตจากอาจารย์ประจำรายวิชาเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนิสิตปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจากรายวิชาต่าง ๆ ได้แก่ 3800101 จิตวิทยาทั่วไป วิชา 3803333 จิตวิทยาผู้บริโภคชั้นนำ และวิชา 3803215 จิตวิทยานบุคลิกภาพชั้นนำ ภาคต้น ปีการศึกษา 2553 โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นบุคคลที่มีสัมพันธ์ภาพแบบคนรัก คบกันมาไม่ต่ำกว่า 3 เดือนเข้าร่วมการทดลอง จากข้อคำถามถึงสัมพันธ์ภาพแบบคู่รักและระยะเวลาในการคบหากับคู่รัก ได้นิสิตที่มีคนรักจำนวนทั้งสิ้น 298 คน จากนิสิตทั้งหมด 640 คน จากนั้น จำแนกกลุ่มตัวอย่างจากคะแนนรวมการตอบมาตราวัดบุคลิกภาพแบบหลงตนเอง โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มสูง คือ ผู้ที่มีคะแนนรวมสูงกว่าหรือเท่ากับเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 73 กลุ่มสูงมีคะแนนระหว่าง 130-176 คะแนน มีจำนวน 80 คน และกลุ่มต่ำ คือ ผู้ที่มีคะแนนรวมต่ำกว่าหรือเท่ากับเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 27 กลุ่มต่ำมีคะแนนระหว่าง 66-104 คะแนน จำนวน 80 คน ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 160 คน จึงสุ่มตัวอย่างเข้าสู่เงื่อนไข 4 เงื่อนไข เงื่อนไขละ 40 คนเท่า ๆ กัน ไม่ควบคุมตัวแปรเพศ

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง มีอายุระหว่าง 18-22 ปี อายุเฉลี่ย 19.46 ปี เคยมีความรักครั้งเดียว คิดเป็นร้อยละ 46.25 มีระยะเวลาคบกับคนรัก 3 เดือนถึง 1 ปี คิดเป็นร้อยละ 48.75 จำแนกตามข้อมูลพื้นฐานได้ดังตารางที่ 19



ตารางที่ 19

จำนวนและร้อยละของผู้ร่วมการทดลองจำแนกตามข้อมูลพื้นฐาน ($N = 160$)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	54	33.75
หญิง	106	66.25
อายุ (ปี)		
18	27	16.90
19	68	42.50
20	36	22.50
21	23	14.35
22	6	3.75
ชั้นปี		
ปีที่ 1	40	25.00
ปีที่ 2	81	50.60
ปีที่ 3	31	19.40
ปีที่ 4 หรือสูงกว่า	8	5.00
คณะ		
จิตวิทยา	78	48.75
นิเทศศาสตร์	29	18.13
เภสัชศาสตร์	22	13.75
สหเวชศาสตร์	19	11.88
อักษรศาสตร์	6	3.75
รัฐศาสตร์	4	2.50
วิศวกรรมศาสตร์	1	0.63
วิทยาศาสตร์การกีฬา	1	0.63

ตารางที่ 19 (ต่อ)

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
จำนวนครั้งที่เคยมีความรัก		
ไม่เคย	7	4.38
1 ครั้ง	74	46.25
2 ครั้ง	39	24.38
3 ครั้ง	21	13.12
4 ครั้งขึ้นไป	19	11.87
ระยะเวลาที่คบกับคนรักปัจจุบัน		
3 เดือน – 1 ปี	78	48.75
1 ปี 1 วัน – 2 ปี	39	24.37
2 ปี 1 วัน – 3 ปี	18	11.25
3 ปี 1 วัน – 4 ปี	20	12.50
4 ปี 1 วันขึ้นไป	5	3.13

ตอนที่ 2 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ศึกษา

จากการตรวจสอบการจัดกระทำพบว่า ผู้เข้าร่วมการทดลองที่ถูกสุ่มเข้าเงื่อนไขได้รับหรือไม่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ตอบข้อคำถามในการตรวจสอบการจัดกระทำได้ตรงกับเงื่อนไข จึงจัดกระทำตัวแปรได้ตรงตามเงื่อนไขที่ผู้วิจัยกำหนด

ตารางที่ 20 เสนอค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนการผูกมัดกับคู่รัก จำแนกตามบุคลิกภาพแบบหลงตนเองและเงื่อนไขการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ จะเห็นว่า ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูง เมื่อได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์มีค่าเฉลี่ยคะแนนการผูกมัดกับคู่รัก ($M = 4.18$, $SD = 0.38$) สูงกว่าเมื่อไม่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ ($M = 3.52$, $SD = 0.33$) ส่วนผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำ เมื่อได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์มีค่าเฉลี่ยของคะแนนการผูกมัด ($M = 4.01$, $SD = 0.42$) สูงกว่าเมื่อไม่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ ($M = 3.81$, $SD = 0.30$) เมื่อเปรียบเทียบระหว่างผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงและต่ำที่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์

ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงมีค่าเฉลี่ยของคะแนนการผูกมัด ($M = 4.18, SD = 0.38$) สูงกว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำ ($M = 4.01, SD = 0.42$) และเมื่อไม่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำมีคะแนนจากการผูกมัดกับคู่รัก ($M = 3.81, SD = 0.30$) สูงกว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูง ($M = 3.52, SD = 0.33$)

ตารางที่ 20

ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนการผูกมัด ($N = 160$)

บุคลิกภาพแบบ หลงตนเอง	เงื่อนไขที่ได้รับ						รวม		
	ได้รับการกระตุ้น			ไม่ได้รับการกระตุ้น					
	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
คนหลงตนเองต่ำ	40	4.01	0.42	40	3.81	0.30	80	3.91	0.38
คนหลงตนเองสูง	40	4.18	0.38	40	3.52	0.33	80	3.85	0.49
รวม	80	4.09	0.41	80	3.66	0.35	160	3.88	0.44

ตอนที่ 3 การทดสอบสมมติฐานของการวิจัย

ผลการวิเคราะห์เรียงลำดับตามสมมติฐาน ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1 บุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีปฏิสัมพันธ์กับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ต่อการผูกมัดของคู่รัก

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทาง (Two-way ANOVA) ของคะแนนการผูกมัดของคู่รักพบว่า บุคลิกภาพแบบหลงตนเองและการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ, $F(1, 156) = 16.58, p < .001$ จึงสนับสนุนสมมติฐานการวิจัยข้อ 1 ที่ว่า “บุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีปฏิสัมพันธ์กับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ต่อการผูกมัดของคู่รัก” นอกจากนี้ยังพบผลหลักของเงื่อนไขการกระตุ้นมีนัยสำคัญทางสถิติ, $F(1, 156) = 57.63, p < .001$ แต่ผลหลักของบุคลิกภาพแบบหลงตนเองไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ, $F(1, 156) = 1.07, ns$ โดยผู้ที่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์มีคะแนนการผูกมัด ($M = 4.09, SD = 0.41$) สูงกว่าผู้ที่ไม่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ ($M = 3.66, SD = 0.35$) ดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21

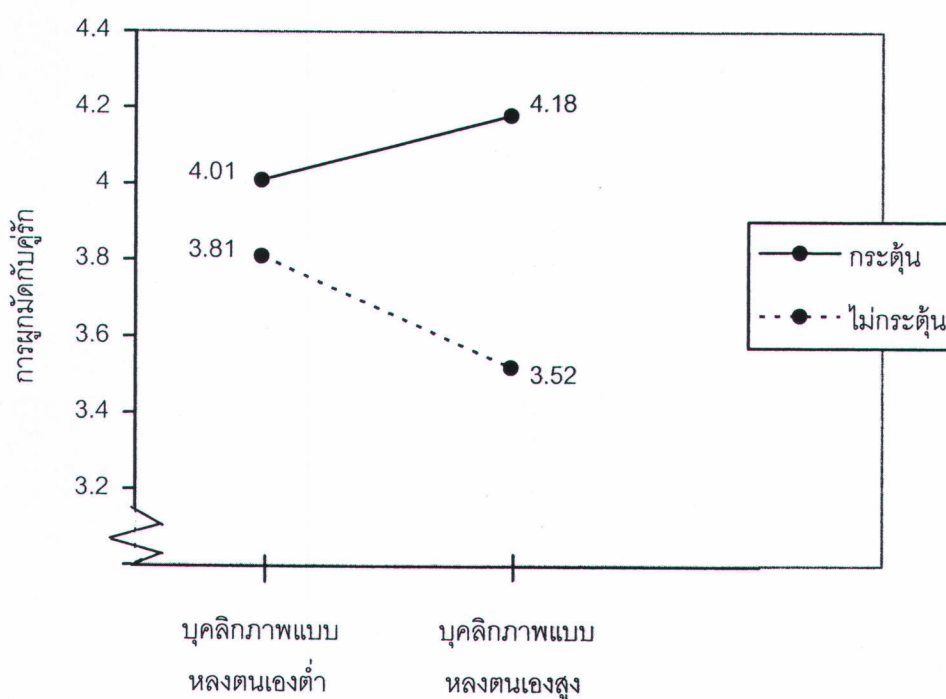
การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของคะแนนการผูกมัด

แหล่งความแปรปรวน	df	F	p
บุคลิกภาพแบบหลงตนเอง (A)	1	1.07	.303
เงื่อนไขการกระตุ้น (B)	1	57.63***	.000
A X B	1	16.58***	.000
ความคลาดเคลื่อน	156	(20.30)	

หมายเหตุ ค่าตัวเลขในวงเล็บเป็นค่าคลาดเคลื่อนกำลังสองเฉลี่ย

*** $p < .001$.

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแบบหลงตนเองและการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์
แสดงในภาพที่ 9



ภาพที่ 9 ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแบบหลงตนเองและการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ต่อการผูกมัด

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบสองทางของคะแนนการผูกมัดกับคู่รักพบว่า มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพแบบหลงตนเองและการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ จึงทดสอบต่อด้วยวิธีการเปรียบเทียบต่าง (contrast) เพื่อเปรียบเทียบอิทธิพลของบุคลิกภาพแบบหลงตนเองและเงื่อนไขการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ในระดับที่แตกต่างกัน เป็นการทดสอบสมมติฐานข้อ 2-5

สมมติฐานข้อที่ 2 สำหรับผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูง การกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ทำให้เกิดการผูกมัดมากกว่าการไม่ได้กระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์

ในการทดสอบคะแนนการผูกมัดกับคู่รักด้วยวิธีการเปรียบเทียบต่าง เมื่อเปรียบเทียบผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงพบว่า ผู้ที่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์มีการผูกมัด ($M = 4.18, SD = 0.38$) มากกว่าผู้ที่ไม่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ ($M = 3.52, SD = 0.33$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ, $F(1,156) = 6.19, p < .05$ จึงสนับสนุนสมมติฐานข้อ 2

สมมติฐานข้อที่ 3 สำหรับผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำ การกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์และการไม่ได้กระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์มีการผูกมัดไม่แตกต่างกัน

ในการทดสอบคะแนนการผูกมัดกับคู่รักด้วยวิธีการเปรียบเทียบต่าง เมื่อเปรียบเทียบผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำพบว่า ผู้ที่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์มีการผูกมัด ($M = 4.01, SD = 0.42$) มากกว่าผู้ที่ไม่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ ($M = 3.81, SD = 0.30$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ, $F(1,156) = 68.02, p < .001$ จึงปฏิเสธสมมติฐานข้อ 3

สมมติฐานข้อที่ 4 เมื่อได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงมีการผูกมัดมากกว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำ

ในการทดสอบคะแนนการผูกมัดกับคู่รักด้วยวิธีการเปรียบเทียบต่าง เมื่อเปรียบเทียบผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงและต่ำ ในเงื่อนไขได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์พบว่า ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงมีการผูกมัดกับคู่รัก ($M = 4.18, SD = 0.38$) มากกว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำ ($M = 4.01, SD = 0.42$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ, $F(1,156) = 13.04, p < .001$ จึงสนับสนุนสมมติฐานการวิจัยในข้อ 4

สมมติฐานข้อที่ 5 เมื่อไม่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงมีการผูกมัดไม่แตกต่างจากผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำ

ในการทดสอบคะแนนการผูกมัดกับคู่รักด้วยวิธีการเปรียบเทียบ เมื่อเปรียบเทียบผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงและต่ำ ในเงื่อนไขไม่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ พบว่า ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำมีการผูกมัดกับคู่รัก ($M = 3.81, SD = 0.30$) มากกว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูง ($M = 3.52, SD = 0.33$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ, $F(1,156) = 4.61, p < .05$ จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัยในข้อ 5

ตอนที่ 4 การติดตามผล

จากผลการศึกษาที่ 2 นี้ ผู้วิจัยเกิดความสนใจที่จะศึกษาเพิ่มเติมถึงผลของการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์หลังการทดลองว่าจะมีผลยาวนานเพียงใด จึงได้ติดตามผลผู้เข้าร่วมการทดลองในกลุ่มที่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ทั้งในผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงและต่ำ จำนวน 80 คน โดยแบ่งการติดตามผลเป็น 2 ช่วง ดังนี้

หลังจากการทดลอง 3 สัปดาห์

ผู้วิจัยโทรศัพท์สอบถามผู้ร่วมการทดลองถึงความสัมพันธ์ของผู้ร่วมการทดลองกับคนรัก หลังจากการทดลอง 3 สัปดาห์ และส่งอีเมลให้ผู้ร่วมการทดลองตอบแบบสำรวจความสัมพันธ์เป็นมาตรฐานค่าแบบลิเคิร์ต 5 ระดับ ดังภาคผนวก ณ เพื่อสอบถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์และกิจกรรมที่ผู้ร่วมการทดลองได้ทำร่วมกับคนรักในช่วง 3 สัปดาห์หลังการทดลองที่แสดงออกถึงการผูกมัดกับคนรัก แสดงความห่วงใยคนรัก ทำกิจกรรมร่วมกัน แบ่งปันประสบการณ์กับคนรัก และดำเนินความสัมพันธ์กับคนรักต่อไป ซึ่งทำให้งานวิจัยมีคุณค่าในเชิงปฏิบัติเพิ่มขึ้น โดยให้ระบุความถี่ของการทำกิจกรรม

ผู้ร่วมการทดลองทุกคนในเงื่อนไขได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ยังคงคบกับคนรัก โดยผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงจำนวน 40 คน เป็นเพศชาย จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 32.50 เพศหญิง จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 17.50 พบกับคนรักค่อนข้างบ่อยมากที่สุดจำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 45 รองลงมา พบกับคนรักบ่อยมาก จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 37 และพบกับคนรักปานกลาง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 17.50 ด้านความถี่ของกิจกรรมที่ทำร่วมกับคนรักได้แก่ โทรศัพท์คุยกันค่อนข้างบ่อย จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 45 คุยกันผ่าน BB,

facebook, MSN) ไม่ค่อยบ่อย จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 ทานอาหารร่วมกันบ่อยมาก จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 47.50 กิจกรรมที่ทำร่วมกับคนรักเป็นบางครั้ง ได้แก่ ดูหนัง จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 47.50 เดินห้าง ช้อปปิ้ง ซื้อของ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 37.50 อ่านหนังสือ ทำการบ้าน และทำรายงานด้วยกัน จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 35 และไปเที่ยวที่อื่น ๆ/ไปต่างจังหวัดไม่ค่อยบ่อย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 40

ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำจำนวน 40 คน เป็นเพศชาย จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 27.5 เพศหญิง จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 72.50 พบกับคนรักค่อนข้างบ่อยถึงบ่อยมาก จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 35 รองลงมา พบกับคนรักบางครั้ง จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ด้านความถี่ของกิจกรรมที่ทำร่วมกับคนรักมากที่สุดคือ โทรศัพท์คุยกันค่อนข้างบ่อยถึงบ่อยมาก จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 35 คุยกันผ่าน BB, facebook, MSN ไม่ค่อยบ่อยถึงบางครั้ง จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 25 ทานอาหารร่วมกันบ่อยมาก จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 47.50 ดูหนัง เดินห้าง ช้อปปิ้ง ซื้อของค่อนข้างบ่อย จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 45 และจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 47.50 ตามลำดับ อ่านหนังสือ ทำการบ้าน ทำรายงานด้วยกันค่อนข้างบ่อย จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 30 และไปเที่ยวที่อื่น ๆ/ไปต่างจังหวัดบางครั้ง จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 40 จะเห็นว่า หลังจากทดลอง 3 สัปดาห์ ทั้งกลุ่มผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงและต่ำ มีความถี่ในการทำกิจกรรมร่วมกับคนรักใกล้เคียงกัน รายละเอียดความถี่และร้อยละของกิจกรรมที่ทำร่วมกับคนรักแสดงดังภาคผนวก ญ

หลังจากการทดลอง 2 เดือน

เมื่อครบกำหนด 2 เดือนหลังจากการทดลอง ผู้วิจัยขออนุญาตอาจารย์ผู้สอนในแต่ละวิชา เก็บข้อมูลหลังเลิกคาบเรียน โดยขอความร่วมมือให้ผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ตอบมาตรวจวัดการผูกมัดกับคนรักฉบับเดียวกันกับเมื่อครั้งทดลอง และมีข้อกระทงในตอนต้น 1 ข้อถามถึงสัมพันธ์ภาพกับคนรักโดยให้เลือกตอบว่ายังคงคบกับคนรักอยู่หรือไม่ กรณีที่ไม่ได้คบกับคนรักแล้วให้ระบุระยะเวลาในการยุติความสัมพันธ์ เพื่อติดตามว่าผลของการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ยังคงอยู่หรือไม่

ผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์จำนวน 80 คน แบ่งเป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงและต่ำจำนวน 40 คนเท่ากันพบว่า ในกลุ่มผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูง มีผู้ร่วมการทดลองที่ยุติความสัมพันธ์กับคนรัก จำนวน 5 คน เป็นเพศชาย จำนวน 2 คน และเพศหญิง 3 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 โดยระยะเวลาที่ยุติความสัมพันธ์กับคนรักอยู่ระหว่าง

1-3 สัปดาห์ กลุ่มผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำพบว่า ผู้ร่วมการทดลองทั้งหมดยังคงคบกับคนรัก

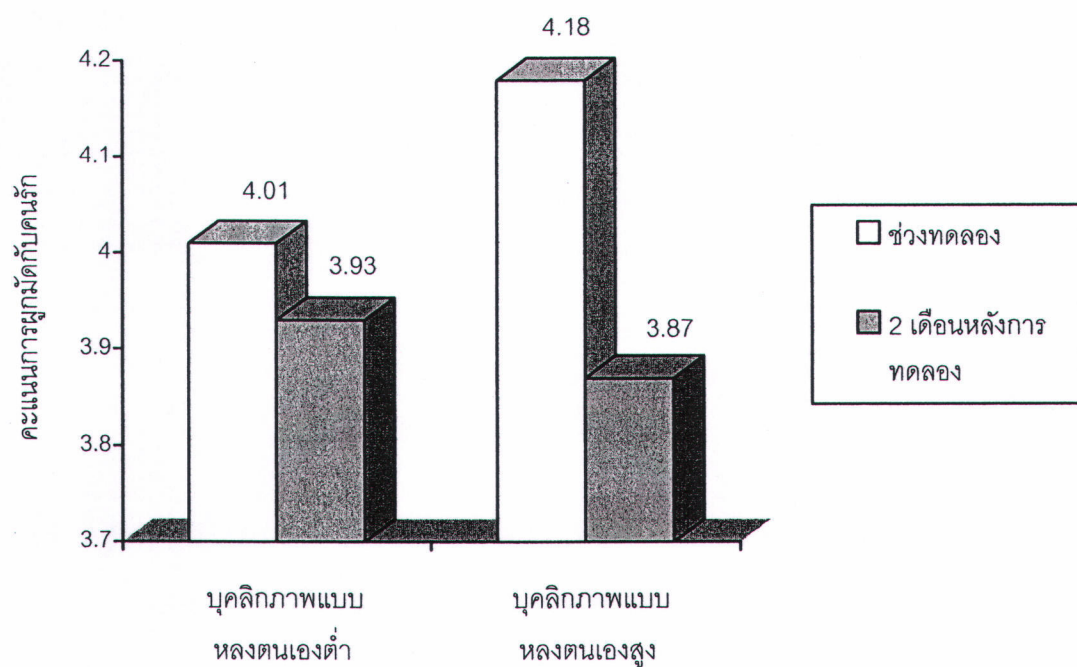
การวิเคราะห์ข้อมูลคะแนนที่ได้จากมาตรวัดการผูกมัดหลังจากการได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์เป็นระยะเวลา 2 เดือนในแต่ละกลุ่ม เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยพบว่า หลังจากทดลองเป็นระยะเวลา 2 เดือน คนหลงตนเองสูงมีคะแนนการผูกมัดในระดับที่ต่ำกว่า ($M = 3.87, SD = 0.44$) เมื่อเปรียบเทียบกับครั้งที่มาเข้าร่วมทดลอง ($M = 4.18, SD = 0.38$) เช่นเดียวกับคนหลงตนเองต่ำที่มีคะแนนการผูกมัดในระดับที่ต่ำกว่า ($M = 3.93, SD = 0.41$) เมื่อเปรียบเทียบกับครั้งที่มาเข้าร่วมทดลอง ($M = 4.01, SD = 0.42$)

ผลวิเคราะห์การทดสอบความแตกต่างแบบจับคู่ (paired *t*-test) เพื่อเปรียบเทียบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนการผูกมัดเมื่อมาทดลองและหลังจากทดลองไปแล้ว 2 เดือนแตกต่างกันหรือไม่ พบว่า คนหลงตนเองสูงมีคะแนนการผูกมัดเมื่อครั้งที่มาเข้าทดลองและหลังจากการได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์เป็นระยะเวลา 2 เดือนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยมีค่า $t(39) = 7.56, p < .001$ ส่วนคนหลงตนเองต่ำมีคะแนนการผูกมัดเมื่อครั้งที่มาเข้าทดลองและหลังจากการได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์เป็นระยะเวลา 2 เดือนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยมีค่า $t(39) = 1.66, ns$ แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 22

ตารางที่ 22

ค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และผลการวิเคราะห์การทดสอบความแตกต่างแบบจับคู่ของคะแนนการผูกมัดจำแนกตามบุคลิกภาพแบบหลงตนเองในเงื่อนไขได้รับการกระตุ้นและช่วงเวลา

บุคลิกภาพแบบ หลงตนเอง	ช่วงทดลอง			ช่วงหลังทดลอง 2 เดือน			<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p</i>
	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>			
คนหลงตนเองต่ำ	40	4.01	0.42	40	3.93	0.41	7.56	39	.105
คนหลงตนเองสูง	40	4.18	0.38	40	3.87	0.44	1.65	39	.000



ภาพที่ 10 เปรียบเทียบคะแนนการผูกมัดระหว่างช่วงทดลองและช่วง 2 เดือนหลังการทดลอง

ตารางที่ 23

สรุปผลการทดสอบสมมติฐาน

ข้อที่	สมมติฐานการวิจัย	ผลการวิเคราะห์
การศึกษาที่ 1		
1	บุคลิกภาพแบบหลงตนเองสามารถทำนายการผูกมัดในความสัมพันธ์ได้	สนับสนุน
2	บุคลิกภาพแบบหลงตนเองสามารถทำนายการผูกมัดในความสัมพันธ์โดยมีรูปแบบความรักแบบเล่นเกมเป็นตัวแปรส่งผ่าน	สนับสนุน
การศึกษาที่ 2		
1	บุคลิกภาพแบบหลงตนเองมีปฏิสัมพันธ์กับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ต่อการผูกมัดของผู้รัก	สนับสนุน
2	สำหรับผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูง การกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ทำให้เกิดการผูกมัดมากกว่าการไม่ได้กระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์	สนับสนุน
3	สำหรับผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำ การกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์และการไม่กระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์มีการผูกมัดไม่แตกต่างกัน	ปฏิเสธ
4	เมื่อได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงมีการผูกมัดมากกว่าผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำ	สนับสนุน
5	เมื่อไม่ได้รับการกระตุ้นลักษณะเน้นความสัมพันธ์ ผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองสูงมีการผูกมัดไม่แตกต่างจากผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบหลงตนเองต่ำ	ปฏิเสธ