

FLOW EXPERIENCE IN COMPUTER GAME PLAYING AMONG THAI UNIVERSITY STUDENTS

SUPAT SANJAMSAI 5436222 SHMS/D

Ph.D. (MEDICAL AND HEALTH SOCIAL SCIENCES)

THESIS ADVISORY COMMITTEE : DARUNEE PHUKAO, Ph.D., VEENA SIRISOOK, Dr.P.H., NATTHANI MEEMON, Ph.D.

ABSTRACT

This study was based on flow theory of Mihaly Csikszentmihalyi. A cross sectional study was performed to examine flow experience in computer game playing by college students and identified behaviors that lead to positive consequences and addictive behavior. The sample was 478 college students aged 18-24 who usually played computer games. Data were collected by using a computer game addictive behavior assessment consisting of 45 questions and a perception of consequence, from game playing assessment, consisting of 22 questions that had been verified for content validity and reliability with resulting satisfactory values.

Based on Exploratory factor analysis (EFA), the construction of the flow experience can be divided into 2 dimensions including: 1) cognitive flow which is comprised of challenge-skill balance, clear goals and unambiguous feedback, 2) emotional flow which composed of action-awareness merging, concentration on the task at hand, sense of control, loss of consciousness and time transformation. Cognitive flow positively correlated to the perceptions of utility from game ($\beta = .96$). Emotional flow positively correlated to physical and psychological impacts from game ($\beta = .54$). Moreover, it has been found that males were more likely to spend time on computer games than female. However, the finding of this study displayed that time spent on computer game did not as matter as much as what was happening in during playing game.

The findings of this study suggest that flow experience in computer game playing has both benefits and drawbacks. It is recommended that researchers further study examine flow experience in other contexts.

KEY WORDS : FLOW EXPERIENCE / COMPUTER GAME PLAYING

101 pages

ประสบการณ์ความเพลินในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ในกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย

FLOW EXPERIENCE IN COMPUTER GAME PLAYING AMONG THAI UNIVERSITY STUDENTS

สุพัทธ แสงแจ่มใส 5436222 SHMS/D

ปร.ด. (สังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข)

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: ครุณี ภู่งาว, Ph.D., วิภา ศิริสุข, Dr. P.H., ณัฐณิย์ มีมนต์, Ph.D.

บทคัดย่อ

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาปรากฏการณ์การเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ในกลุ่มนิสิตมหาวิทยาลัย ผ่านแนวคิด ทฤษฎีความเพลินของ Mihaly Csikszentmihalyi โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบโครงสร้างของประสบการณ์ ความเพลินในบริบทการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และตอบคำถามว่าสภาวะการเล่นเกมนในลักษณะใดที่จะทำให้ผลลัพธ์จากการเล่นนำไปสู่พฤติกรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์ และสภาวะการเล่นเกมนในลักษณะใดที่จะนำไปสู่ความหมกมุ่นหรือพฤติกรรมติดเกม ซึ่งได้เก็บข้อมูลจากนิสิตอายุตั้งแต่ 18-24 ปี ที่มีพฤติกรรมเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ในชีวิตประจำวันจำนวน 478 คน โดยใช้แบบวัดพฤติกรรมการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ จำนวน 45 ข้อ (ค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ .882) และ แบบประเมินการรับรู้ผลจากการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ จำนวน 22 ข้อ (ค่าความเที่ยงทั้งฉบับเท่ากับ .919) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผลจากการศึกษาวิจัยพบว่า ภายหลังการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory factor analysis: EFA) โครงสร้างประสบการณ์ความเพลิน แบ่งได้ออกเป็น 2 มิติ คือ มิติด้านความคิด (cognitive flow) ประกอบไปด้วย 1) Challenge-skill Balance 2) Clear goals และ 3) Unambiguous Feedback และมิติด้านความรู้สึก (emotional flow) ประกอบไปด้วย 1) Action-Awareness merging 2) Concentration on the Task at hand 3) Sense of control 4) Loss of Self-consciousness 5) Time Transformation โดยมีความสัมพันธ์กันทางบวกในฐานะเป็น 2 First order factor (correlated) measurement model of Flow Experience ทั้งนี้ ประสบการณ์ความเพลินในมิติด้านความคิด (cognitive flow) มีอิทธิพลโดยตรงต่อการรับรู้ประโยชน์จากการเล่นเกมน ($\beta = .96$) ส่วนประสบการณ์ความเพลินในมิติด้านความรู้สึก (emotional flow) มีอิทธิพลโดยตรงต่อการรับรู้ผลกระทบที่มีต่อจิตใจและร่างกาย อันเป็นผลจากการเล่นเกมน ($\beta = .54$) นอกจากนี้ยังพบว่าเพศชายมีแนวโน้มในการใช้เวลาในการเล่นเกมนมากกว่าเพศหญิง อย่างไรก็ตามก็ตีผลการศึกษาคั้งนี้การใช้เวลาไปกับการเล่นเกมนมิได้เป็นตัวบ่งชี้สำคัญว่าจะทำให้ผู้เล่นได้รับผลไปในทิศทางใด หากแต่สภาวะที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกมนจะเป็นตัวบ่งชี้สำคัญถึงผลที่จะตาม

จากผลการศึกษาจะพบได้ว่าการเกิดประสบการณ์ความเพลินในขณะที่เล่นเกมนั้นสามารถก่อให้เกิดผลทั้งทางด้านที่เป็นประโยชน์และทางด้านที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจและพฤติกรรม ดังนั้นจึงควรดำเนินการสร้างความเข้าใจถึงมิติต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้จากการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และในการศึกษาคั้งต่อไปอาจนำตัวแปรประสบการณ์ความเพลินไปศึกษาในบริบทอื่นๆ เพื่อพัฒนาเสริมสร้างพลังทางบวกต่อไป