

## บทที่ 4

### ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

#### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามจำนวน 392 ชุด นำมาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ และแปลความหมายค่าทางสถิติที่ได้ในเชิงพรรณนา ซึ่งสามารถแยกผลการวิเคราะห์ได้เป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 2 เหตุผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการศึกษาข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 392 คน ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้นั้นเป็นข้อมูลส่วนบุคคลของนักเรียน ได้แก่ เพศ อายุ รายได้ประจำต่อเดือน อาชีพบิดามารดา ระดับการศึกษาบิดามารดา จำนวนพี่น้องรวม และสถานภาพทางครอบครัว

### เพศ

นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายร้อยละ 52.6 และเป็นเพศหญิงร้อยละ 47.4 (ตารางที่ 1)

### อายุ

นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามมีอายุเฉลี่ย 13.61 ปี โดยมีอายุต่ำสุด 11 ปี และมีอายุสูงสุด 16 ปี นักเรียนร้อยละ 54.3 มีอายุระหว่าง 14 – 16 ปี รองลงมา มีอายุระหว่าง 11 – 13 ปี คิดเป็นร้อยละ 45.7 (ตารางที่ 1)

### รายได้ประจำต่อเดือน

นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามร้อยละ 42.1 มีรายได้ประมาณ 2,000 บาทหรือต่ำกว่าต่อเดือน รองลงมา มีรายได้ 2,001 – 3,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 39.5 มีนักเรียนเพียงร้อยละ 18.4 ที่มีรายได้มากกว่า 3,000 บาทขึ้นไปต่อเดือน (ตารางที่ 1)

### อาชีพบิดา

บิดาของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถามร้อยละ 37.0 ประกอบอาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจ รองลงมา ประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 29.4 และประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 25.0 มีเพียงร้อยละ 2.0 ที่บิดาไม่ได้ประกอบอาชีพ (ตารางที่ 1)

### อาชีพมารดา

มารดาของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถามร้อยละ 38.0 ประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว รองลงมา ประกอบอาชีพรับจ้างทั่วไป คิดเป็นร้อยละ 21.2 และประกอบอาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจ คิดเป็นร้อยละ 18.6 มีเพียงร้อยละ 7.7 ที่มารดาทำงานเอกชน (ตารางที่ 1)

### ระดับการศึกษาบิดา

บิดาของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถามร้อยละ 45.7 จบการศึกษาสูงกว่าระดับมัธยมศึกษา รองลงมาจบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 37.8 และมีเพียงร้อยละ 16.5 ที่บิดาจบการศึกษาระดับประถมศึกษา (ตารางที่ 1)

### ระดับการศึกษามารดา

มารดาของนักเรียนที่ตอบแบบสอบถามร้อยละ 42.1 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา รองลงมาจบการศึกษาสูงกว่าระดับมัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 40.8 และมีเพียงร้อยละ 17.1 ที่มารดาจบการศึกษาระดับประถมศึกษา (ตารางที่ 1)

### จำนวนพี่น้องรวม

นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามมีจำนวนพี่น้องรวมเฉลี่ย 2.16 คน โดยจำนวนพี่น้องต่ำสุดเป็นลูกคนเดียว และสูงสุดมีพี่น้องรวม 6 คน ส่วนใหญ่นักเรียนมีพี่น้องรวม 1 – 2 คน คิดเป็นร้อยละ 72.2 มีนักเรียนเพียงร้อยละ 27.8 ที่มีพี่น้องรวมมากกว่า 2 คนขึ้นไป (ตารางที่ 1)

### สถานภาพทางครอบครัว

นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ครอบครัวอยู่ร่วมกัน คิดเป็นร้อยละ 82.1 โดยมีนักเรียนเพียงร้อยละ 17.9 ที่ครอบครัวไม่ได้อยู่ร่วมกัน (ตารางที่ 1)

**ตารางที่ 1** ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร

(n = 392)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
<u>เพศ</u>		
ชาย	206	52.6
หญิง	186	47.4

ตารางที่ 1 (ต่อ)

(n = 392)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
<u>อายุ</u>		
11 – 13 ปี	179	45.7
14 – 16 ปี	213	54.3
$\bar{X} = 13.61$		
Minimum = 11		
Maximum = 16		
<u>รายได้ประจำต่อเดือน</u>		
2,000 บาทหรือต่ำกว่า	165	42.1
2,001 – 3,000 บาท	155	39.5
มากกว่า 3,000 บาทขึ้นไป	72	18.4
<u>อาชีพบิดา</u>		
รับราชการ / รัฐวิสาหกิจ	145	37.0
ค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว	115	29.4
รับจ้างทั่วไป	98	25.0
เอกชน	26	6.6
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	8	2.0
<u>อาชีพมารดา</u>		
ค้าขาย / ธุรกิจส่วนตัว	149	38.0
รับจ้างทั่วไป	83	21.2
รับราชการ / รัฐวิสาหกิจ	73	18.6
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	57	14.5
เอกชน	30	7.7

**ตารางที่ 1** (ต่อ)

(n = 392)

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
<u>การศึกษาบิดา</u>		
ประถมศึกษา	65	16.5
มัธยมศึกษา	148	37.8
สูงกว่ามัธยมศึกษา	179	45.7
<u>การศึกษามารดา</u>		
ประถมศึกษา	67	17.1
มัธยมศึกษา	165	42.1
สูงกว่ามัธยมศึกษา	160	40.8
<u>จำนวนพี่น้องรวม</u>		
1 – 2 คน	283	72.2
มากกว่า 2 คน	109	27.8
$\bar{X} = 2.16$		
Minimum = 1		
Maximum = 6		
<u>สถานภาพทางครอบครัว</u>		
อยู่ร่วมกัน	322	82.1
ไม่ได้อยู่ร่วมกัน	70	17.9

**ตอนที่ 2 เหตุผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น**

ในการศึกษาเหตุผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร ได้แบ่งเหตุผลออกเป็น 2 ด้าน คือ เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียน และเหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียนที่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียนที่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จากทั้งหมด 9 ข้อ พบว่ามี 6 ข้อ ที่นักเรียนมากกว่าครึ่งระบุว่าใช่เหตุผลนั้น โดยเรียงลำดับจากมากมาน้อย คือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน (92.6%) รองลงมาคือเพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ หรือเพื่อระบายความเครียด (83.7%) ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ได้จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (69.9%) เมื่อรู้สึกเหงาเวลาที่อยู่คนเดียวบางครั้งหรือบางสถานการณ์ (66.3%) ต้องการพัฒนาตนเอง สร้างความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยีซึ่งมีประโยชน์ทั้งในเรื่องการศึกษาและการประกอบอาชีพในเวลาต่อไป (65.1%) และต้องการเป็นอิสระ อยากมีเสรีทางความคิด อยากมีโลกส่วนตัว (52.8%) (ตารางที่ 2)

### ตารางที่ 2 เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียนที่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียน	(n = 392)		
	ใช่ จำนวน (ร้อยละ)	ไม่แน่ใจ จำนวน (ร้อยละ)	ไม่ใช่ จำนวน (ร้อยละ)
1. ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน	363 (92.6)	25 (6.4)	4 (1.0)
2. เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ หรือเพื่อระบายความเครียด	328 (83.7)	53 (13.5)	11 (2.8)
3. ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ได้จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์	274 (69.9)	99 (25.3)	19 (4.8)
4. เมื่อรู้สึกเหงา เวลาที่อยู่คนเดียวบางครั้ง หรือบางสถานการณ์	260 (66.3)	90 (23.0)	42 (10.7)
5. ต้องการพัฒนาตนเอง และสร้างความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยี ซึ่งมีประโยชน์ทั้งในเรื่องการศึกษาและการประกอบอาชีพในเวลาต่อไป	255 (65.1)	120 (30.6)	17 (4.3)
6. ต้องการเป็นอิสระ อยากมีเสรีทางความคิด อยากมีโลกส่วนตัว	207 (52.8)	119 (30.4)	66 (16.8)
7. เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจ และมั่นใจในตนเอง	161 (41.1)	142 (36.2)	89 (22.7)
8. เพื่อฆ่าเวลา หรือระหว่างการรอคอยเพื่อนที่ติดธุระอยู่	130 (33.2)	155 (39.5)	107 (27.3)
9. ต้องการหาเพื่อนใหม่ ๆ ทั้งจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ หรือจาก “ชุมชนของมนุษย์บนอินเทอร์เน็ต”	109 (27.8)	134 (34.2)	149 (38.0)

### เหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

เหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จากทั้งหมด 7 ข้อ พบว่ามี 3 ข้อ ที่นักเรียนมากกว่าครึ่งระบุว่าใช่เหตุผลนั้น โดยเรียงลำดับจากมากมาน้อย คือ เกมคอมพิวเตอร์มีความท้าทายให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา เป้าหมายการเล่นแตกต่างกันไป รูปแบบของการแข่งขันก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตาม (78.8%) รองลงมาคือ เกมคอมพิวเตอร์สามารถดึงดูดความสนใจ เพราะมีทั้งภาพ เสียง สีสั่น และตัวละครในเกมที่โลดแล่นอยู่หน้าจออย่างสมจริง (76.5%) และคอมพิวเตอร์มีทั้งที่บ้าน ที่โรงเรียน ที่ห้างสรรพสินค้า และที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ สะดวกที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (63.0%) (ตารางที่ 3)

**ตารางที่ 3** เหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

เหตุผลเนื่องจากสิ่งแวดล้อม	(n = 392)		
	ใช่ จำนวน (ร้อยละ)	ไม่แน่ใจ จำนวน (ร้อยละ)	ไม่ใช่ จำนวน (ร้อยละ)
1 เกมคอมพิวเตอร์มีความท้าทายให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา เป้าหมายการเล่นแตกต่างกัน รูปแบบการแข่งขันก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตาม	309 (78.8)	71 (18.1)	12 (3.1)
2 เกมคอมพิวเตอร์สามารถดึงดูดความสนใจ เพราะมีทั้งภาพ เสียง สีสั่น และตัวละครในเกมที่โลดแล่นอยู่หน้าจออย่างสมจริง	300 (76.5)	78 (19.9)	14 (3.6)
3 คอมพิวเตอร์มีทั้งที่บ้าน ที่โรงเรียน ที่ห้างสรรพสินค้า และที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ สะดวกที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์	247 (63.0)	95 (24.2)	50 (12.8)
4 เล่นตามเพื่อน	134 (34.2)	138 (35.2)	120 (30.6)
5 ราคาเกมคอมพิวเตอร์ไม่แพงเกินไป	109 (27.8)	179 (44.7)	104 (26.5)
6 มีการสะสมของรางวัลจากเกมต่าง ๆ เพื่อขายต่อ	64 (16.3)	78 (19.9)	250 (63.8)
7 ต้องการได้รับการยกย่องจากเพื่อนฝูง	33 (8.4)	108 (27.6)	251 (64.0)

### ตอนที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ในการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานครนั้น ได้แก่ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่น สถานที่ที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ความถี่ในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ช่วงเวลาที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันที่ใช้การเล่นคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์ต่อเดือน และบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

#### **ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์**

นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามเล่นเกมซิมูเลชั่นมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 62.2 รองลงมาคือ เกมแอคชั่น คิดเป็นร้อยละ 47.7 และเกมเรซซิ่งกับเกมแอดเวนเจอร์ในสัดส่วนที่เท่ากัน คิดเป็นร้อยละ 44.9 มีนักเรียนเพียงร้อยละ 21.2 ที่เล่นเกมพัซเซิล (ตารางที่ 4)

#### ตารางที่ 4 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)			
ลำดับที่	ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ <sup>(1)</sup>	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	เกมซิมูเลชั่น (Simulation game)	244	62.2
2	เกมแอคชั่น (Action game)	187	47.7
3	เกมเรซซิ่ง (Racing game)	176	44.9
	เกมแอดเวนเจอร์ (Adventure game)		
4	เกมอาร์พีจี (RPG game)	172	43.9
5	เกมสปอร์ต (Sport game)	154	39.3
6	เกมสเตรตจี้ (Strategy game)	122	31.1
7	เกมอาเขต (Arcade game)	103	26.3
8	เกมพัซเซิล (Puzzle game)	83	21.2

<sup>(1)</sup> เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

### สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

สถานที่ที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด คือ เล่นที่บ้านตนเอง คิดเป็นร้อยละ 79.6 รองลงมาคือ ที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ คิดเป็นร้อยละ 51.3 และเล่นเกมที่บ้านเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 10.2 มีนักเรียนเพียงร้อยละ 4.3 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียน (ตารางที่ 5)

### ตารางที่ 5 สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)			
ลำดับที่	สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ <sup>(1)</sup>	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	บ้านตนเอง	312	79.6
2	ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	197	51.3
3	บ้านเพื่อน	79	10.2
4	โรงเรียน	17	4.3

<sup>(1)</sup> เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

### ความถี่ในการเล่นคอมพิวเตอร์

นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามร้อยละ 41.8 เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1-3 ครั้งต่อสัปดาห์ รองลงมาคือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์เกือบทุกวันคิดเป็นร้อยละ 39.1 และมีนักเรียนเพียงร้อยละ 19.1 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยไม่กำหนดจำนวนครั้งในการเล่นที่แน่นอน (ตารางที่ 6)

### ตารางที่ 6 ความถี่ในการเล่นคอมพิวเตอร์

(n = 392)		
ความถี่ในการเล่นคอมพิวเตอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เล่นเกือบทุกวัน	153	39.1
1-3 ครั้งต่อสัปดาห์	164	41.8
ไม่กำหนดแน่นอน	75	19.1

### ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

ช่วงเวลาที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุดคือช่วงบ่าย ระหว่างเวลา 12.01 – 18.00 น. คิดเป็นร้อยละ 60.5 รองลงมาคือ ช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 50.3 และช่วงเวลา 06.01 – 12.00 น. คิดเป็นร้อยละ 14.0 มีเพียงร้อยละ 4.6 ที่เล่นเกมช่วงเวลา 24.01 – 06.00 น. (ตารางที่ 7)

### ตารางที่ 7 ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)		
ช่วงเวลาที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ <sup>(1)</sup>	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ช่วงเวลา 06.01 – 12.00 น.	55	14.0
ช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น.	237	60.5
ช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น.	197	50.3
ช่วงเวลา 24.01 – 06.00 น.	18	4.6

<sup>(1)</sup> เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

### จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามร้อยละ 50.0 ใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉลี่ย 1 – 3 ชั่วโมงต่อวัน รองลงมาคือ นักเรียนร้อยละ 38.8 ใช้เวลาในการเล่นเกมเฉลี่ยมากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน มีนักเรียนเพียงร้อยละ 11.2 ที่ใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ยน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน (ตารางที่ 8)

### ตารางที่ 8 จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)		
จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวัน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	44	11.2
1 – 3 ชั่วโมง	196	50.0
มากกว่า 3 ชั่วโมง	152	38.8

### ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเดือน

นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เฉลี่ย 431.31 บาทต่อเดือน โดยต่ำสุดไม่มีค่าใช้จ่าย และสูงสุดมีค่าใช้จ่าย 4,000 บาทต่อเดือน นักเรียนร้อยละ 50.3 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม 500 บาทหรือต่ำกว่าต่อเดือน นักเรียนร้อยละ 26.5 ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม และมีนักเรียนร้อยละ 23.2 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 500 บาทขึ้นไปต่อเดือน (ตารางที่ 9)

**ตารางที่ 9** ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเดือน

(n = 392)		
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่เสียค่าใช้จ่าย	104	26.5
500 บาทหรือต่ำกว่า	197	50.3
มากกว่า 500 บาทขึ้นไป	91	23.2
$\bar{X} = 431.31$		
Minimum = 0		
Maximum = 4,000		

### บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์

นักเรียนที่ตอบแบบสอบถามร้อยละ 55.1 เล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียว รองลงมาคือ เล่นเกมร่วมกับพี่น้อง คิดเป็นร้อยละ 42.6 และร้อยละ 34.9 เล่นเกมร่วมกับเพื่อนที่โรงเรียน มีนักเรียนเพียงร้อยละ 26.3 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ร่วมกับเพื่อนบ้าน (ตารางที่ 10)

**ตารางที่ 10** บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)			
ลำดับที่	บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ <sup>(1)</sup>	จำนวน(คน)	ร้อยละ
1	เล่นคนเดียว	216	55.1
2	พี่น้อง	167	42.6
3	เพื่อนที่โรงเรียน	137	34.9
4	เพื่อนบ้าน	103	26.3

<sup>(1)</sup> เลือกตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

**ตอนที่ 4 ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร**

ในการทดสอบสมมติฐาน เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร ได้ทำการทดสอบสมมติฐานโดยใช้สถิติ Chi – square ( $\chi^2$ ) ทำการทดสอบสมมติฐาน

**สมมติฐานที่ 1** เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

**ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์**

จากการศึกษา พบว่า เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนเล่น 5 ประเภท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .05 คือ นักเรียนชายเล่นเกมแอคชั่น เกมเรซซิ่ง เกมสเตรทจี้ เกมสपोर्ट และเกมอาเขตในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนหญิง ในขณะที่นักเรียนหญิงเล่นเกมซิมูเลชั่นในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนชาย (ตารางที่ 11)

**ตารางที่ 11** ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์	เพศ	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
เกมแอคชั่น (Action game)	ชาย	128 (68.4)	78 (38.0)	206 (52.6)	36.246	.000
	หญิง	59 (31.6)	127 (62.0)	186 (47.4)		
	รวม	187 (47.7)	205 (52.3)	392 (100.0)		

ตารางที่ 11 (ต่อ)

(n = 392)

ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์	เพศ	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
เกมเรซซิ่ง (Racing game)	ชาย	119 (67.6)	87 (40.3)	206 (52.6)	29.063	.000
	หญิง	57 (32.4)	129 (59.7)	186 (47.4)		
	รวม	176 (44.9)	216 (55.1)	392 (100.0)		
เกมซิมูเลชัน (Simulation game)	ชาย	107 (43.9)	99 (66.9)	206 (52.6)	19.611	.000
	หญิง	137 (56.1)	49 (33.1)	186 (47.4)		
	รวม	244 (62.2)	148 (37.8)	392 (100.0)		
เกมสเตรทิจี (Strategy game)	ชาย	84 (68.9)	122 (45.2)	206 (52.6)	18.877	.000
	หญิง	38 (31.1)	148 (54.8)	186 (47.4)		
	รวม	122 (31.1)	270 (68.9)	392 (100.0)		
เกมสปอร์ต (Sport game)	ชาย	97 (63.0)	109 (45.8)	206 (52.6)	11.079	.001
	หญิง	57 (37.0)	129 (54.2)	186 (47.4)		
	รวม	154 (39.3)	238 (60.7)	392 (100.0)		
เกมอาเขต (Arcade game)	ชาย	63 (61.2)	143 (49.5)	206 (52.6)	4.157	.041
	หญิง	40 (38.8)	146 (50.5)	186 (47.4)		
	รวม	103 (26.3)	289 (73.7)	392 (100.0)		

p &lt; .05

### ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับสถานที่ที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 เพียงสถานที่เดียว คือ นักเรียนชายเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านบริการอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในสัดส่วนสูงกว่่านักเรียนหญิง (ตารางที่ 12)

### ตารางที่ 12 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์	เพศ	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่	ชาย	137 (69.5)	69 (35.4)	206 (52.6)	45.857	.000
	หญิง	60 (30.5)	126 (64.6)	186 (47.4)		
	รวม	197 (50.3)	195 (49.7)	392 (100.0)		

p &lt; .001

### ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับความถี่ในการเล่นคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 คือ นักเรียนชายเล่นเกมคอมพิวเตอร์เกือบทุกวันในสัดส่วนสูงกว่่านักเรียนหญิง ในขณะที่นักเรียนหญิงเล่นเกมคอมพิวเตอร์โดยไม่กำหนดจำนวนครั้งที่แน่นอนในสัดส่วนสูงกว่่านักเรียนชาย (ตารางที่ 13)

**ตารางที่ 13** ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

(n = 392)

เพศ	ความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์			รวม	$\chi^2$	p
	เล่นเกม เกือบทุกวัน (ร้อยละ)	1-3 ครั้ง ต่อสัปดาห์ (ร้อยละ)	ไม่กำหนด แน่นอน (ร้อยละ)			
ชาย	98 (64.1)	80 (48.8)	28 (37.3)	206 (52.6)	16.017	.000
หญิง	55 (35.9)	84 (51.2)	47 (62.7)	186 (47.4)		
รวม	153 (39.1)	164 (41.8)	75 (19.1)	392 (100.0)		

p &lt; .001

**ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับช่วงเวลาเล่นเกมนคอมพิวเตอร์**

จากการศึกษา พบว่า เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ 3 ช่วงเวลาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ นักเรียนชายเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ช่วงเวลา 06.01 – 12.00 น. และเล่นช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น. ในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนหญิง (ตารางที่ 14)

**ตารางที่ 14** ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับช่วงเวลาเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

(n = 392)

ช่วงเวลาเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	เพศ	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
ช่วงเวลา 06.01 – 12.00 น.	ชาย	39 (70.9)	167 (49.6)	206 (52.6)	8.647	.003
	หญิง	16 (29.1)	170 (50.4)	186 (47.4)		
	รวม	55 (14.0)	337 (86.0)	392 (100.0)		

**ตารางที่ 14** (ต่อ)

(n = 392)

ช่วงเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์	เพศ	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
ช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น.	ชาย	135 (57.0)	71 (45.8)	206 (52.6)	4.677	.031
	หญิง	102 (43.0)	84 (54.2)	186 (47.4)		
	รวม	237 (60.5)	155 (39.5)	392 (100.0)		

p &lt; .05

**ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์**

จากการศึกษา พบว่า เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 คือ นักเรียนชายเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวันในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนหญิง (ตารางที่ 15)

**ตารางที่ 15 ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์**

(n = 392)

เพศ	จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวัน ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์			รวม	$\chi^2$	p
	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง (ร้อยละ)	1 – 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	มากกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)			
	ชาย	8 (18.2)	101 (51.5)			
หญิง	36 (81.8)	95 (48.5)	55 (36.2)	186 (47.4)		
รวม	44 (11.2)	196 (50.0)	152 (38.8)	392 (100.0)		

p &lt; .001

### ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 คือ นักเรียนชายมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนมากกว่า 500 บาทขึ้นไปในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนหญิง ในขณะที่นักเรียนหญิงไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนชาย (ตารางที่ 16)

**ตารางที่ 16** ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

(n = 392)

เพศ	ค่าใช้จ่ายการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์			รวม	$\chi^2$	p
	ไม่เสีย ค่าใช้จ่าย (ร้อยละ)	500 บาท หรือต่ำกว่า (ร้อยละ)	มากกว่า 500 บาท (ร้อยละ)			
ชาย	17 (16.3)	121 (61.4)	68 (74.7)	206 (52.6)	78.832	.000
หญิง	87 (83.7)	76 (38.6)	23 (25.3)	186 (47.4)		
รวม	104 (26.5)	197 (50.3)	91 (23.2)	392 (100.0)		

p < .001

### ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมนคอมพิวเตอร์กับนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คือ นักเรียนชายเล่นเกมนร่วมกับเพื่อนที่โรงเรียนในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนหญิง ในขณะที่นักเรียนหญิงเล่นเกมนคนเดียว และเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ร่วมกับพี่น้องในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนชาย (ตารางที่ 17)

**ตารางที่ 17** ความสัมพันธ์ระหว่างเพศของนักเรียนกับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์	เพศ	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
เล่นกับเพื่อนที่โรงเรียน	ชาย	96 (70.1)	110 (43.1)	206 (52.6)	25.931	.000
	หญิง	41 (29.9)	145 (56.9)	186 (47.4)		
	รวม	137 (34.9)	255 (65.1)	392 (100.0)		
เล่นคนเดียว	ชาย	94 (43.5)	112 (63.6)	206 (52.6)	15.741	.000
	หญิง	122 (56.5)	64 (36.4)	186 (47.4)		
	รวม	216 (55.1)	176 (44.9)	392 (100.0)		
เล่นกับพี่น้อง	ชาย	74 (44.3)	132 (58.7)	206 (52.6)	7.922	.005
	หญิง	93 (55.7)	93 (41.3)	186 (47.4)		
	รวม	167 (42.6)	225 (57.4)	392 (100.0)		

p &lt; .01

**สมมติฐานที่ 2** อายุของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอายุของนักเรียนกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า อายุของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

### ความสัมพันธ์ระหว่างอายุของนักเรียนกับช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า อายุของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เพียงช่วงเวลาเดียว คือ นักเรียนที่มีอายุระหว่าง 14 – 16 ปี เล่นเกมนคอมพิวเตอร์ช่วงเวลา 18.00 – 24.00 น. ในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่มีอายุระหว่าง 11 – 13 ปี (ตารางที่ 18)

### ตารางที่ 18 ความสัมพันธ์ระหว่างอายุของนักเรียนกับช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

(n = 392)

ช่วงเวลาเล่นเกมนคอมพิวเตอร์	อายุ	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
ช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น.	11 – 13 ปี	77 (39.1)	102 (52.3)	179 (45.7)	6.904	.009
	14 – 16 ปี	120 (60.9)	93 (47.7)	213 (54.3)		
	รวม	197 (50.3)	195 (49.7)	392 (100.0)		

p &lt; .01

### ความสัมพันธ์ระหว่างอายุของนักเรียนกับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า อายุของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คือ นักเรียนอายุระหว่าง 11 – 13 ปี ใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ยน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวันในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนอายุระหว่าง 14 – 16 ปี ในขณะที่นักเรียนอายุระหว่าง 14 – 16 ปี ใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ยมากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวันในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนอายุระหว่าง 11 – 13 ปี (ตารางที่ 19)

**ตารางที่ 19** ความสัมพันธ์ระหว่างอายุของนักเรียนกับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

อายุ	จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกม			รวม	$\chi^2$	p
	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง (ร้อยละ)	1 – 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	มากกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)			
11 – 13 ปี	32 (72.7)	84 (42.9)	63 (41.4)	179 (45.7)	14.700	.001
14 – 16 ปี	12 (27.3)	112 (57.1)	89 (58.6)	213 (54.3)		
รวม	44 (11.2)	196 (50.0)	152 (38.8)	392 (100.0)		

p < .01

**ความสัมพันธ์ระหว่างอายุของนักเรียนกับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์**

จากการศึกษา พบว่า อายุของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ นักเรียนที่อายุระหว่าง 11 – 13 ปี เล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพื่อนบ้านในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่อายุระหว่าง 14 – 16 ปี (ตารางที่ 20)

**ตารางที่ 20** ความสัมพันธ์ระหว่างอายุของนักเรียนกับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์	อายุ	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
เล่นเกมกับเพื่อนบ้าน	11 – 13 ปี	57 (55.3)	122 (42.2)	179 (45.7)	5.272	.022
	14 – 16 ปี	46 (44.7)	167 (57.8)	213 (54.3)		
รวม		103 (26.3)	289 (73.7)	392 (100.0)		

p < .05

### สมมติฐานที่ 3 รายได้ของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ประจำเดือนของนักเรียนกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า รายได้ประจำเดือนของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

#### ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ประจำเดือนของนักเรียนกับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า รายได้ประจำเดือนของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คือ นักเรียนที่มีรายได้ระหว่าง 2,001 – 3,000 บาทต่อเดือน เล่นเกมสเตรทจี้ในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่มีรายได้ระดับอื่น ๆ (ตารางที่ 21)

#### ตารางที่ 21 ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ประจำเดือนของนักเรียนกับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

ประเภทของ เกมคอมพิวเตอร์	รายได้ต่อเดือน	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
เกมสเตรทจี้ (Strategy game)	2,000 บาทหรือต่ำกว่า	37 (30.3)	128 (47.4)	165 (42.1)	10.144	.006
	2,001 – 3,000 บาท	59 (48.4)	96 (35.6)	155 (39.5)		
	3,001 บาทขึ้นไป	26 (21.3)	46 (17.0)	72 (18.4)		
	รวม	122 (31.1)	270 (68.9)	392 (100.0)		

p &lt; .01

### ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ประจำของนักเรียนกับความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า รายได้ประจำต่อเดือนของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 คือ นักเรียนที่มีรายได้ 2,001 – 3,000 บาทต่อเดือน เล่นเกมโดยไม่กำหนดจำนวนครั้งที่แน่นอนในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่มีรายได้ 2,000 บาทหรือต่ำกว่าต่อเดือน (ตารางที่ 22)

### ตารางที่ 22 ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ประจำของนักเรียนกับความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

(n = 392)

รายได้ต่อเดือน	ความถี่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์			รวม	$\chi^2$	p
	เล่นเกม เกือบทุกวัน (ร้อยละ)	1-3 ครั้ง ต่อสัปดาห์ (ร้อยละ)	ไม่กำหนด แน่นอน (ร้อยละ)			
2,000 บาทหรือต่ำกว่า	56 (36.6)	83 (50.6)	26 (34.7)	165 (42.1)	20.694	.000
2,001-3,000 บาท	57 (37.3)	56 (34.1)	42 (56.0)	155 (39.5)		
3,001 บาทขึ้นไป	40 (26.1)	25 (15.3)	7 (9.3)	72 (18.4)		
รวม	153 (39.1)	164 (41.8)	75 (19.1)	392 (100.0)		

p &lt; .001

### ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ของนักเรียนกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า รายได้ประจำต่อเดือนของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ นักเรียนที่มีรายได้ประจำ 2,000 บาทหรือต่ำกว่าต่อเดือน ไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่มีรายได้ระดับอื่น (ตารางที่ 23)

**ตารางที่ 23** ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ประจำของนักเรียนกับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

รายได้ต่อเดือน	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์			รวม	$\chi^2$	p
	ไม่เสียค่าใช้จ่าย (ร้อยละ)	1 – 500 บาท (ร้อยละ)	มากกว่า 500 บาท (ร้อยละ)			
2,000 บาทหรือต่ำกว่า	53 (51.0)	84 (42.6)	28 (30.8)	165 (42.1)	11.284	.024
2,001 – 3,000 บาท	38 (36.5)	79 (40.1)	38 (41.8)	155 (39.5)		
3,001 บาทขึ้นไป	13 (12.5)	34 (17.3)	25 (27.5)	72 (18.4)		
รวม	104 (26.5)	197 (50.3)	91 (23.2)	392 (100.0)		

p < .05

**ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ประจำของนักเรียนกับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์**

จากการศึกษา พบว่า รายได้ประจำเดือนของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คือ นักเรียนที่มีรายได้ 2,001 – 3,000 บาทต่อเดือน เล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียวในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนที่มีรายได้ระดับอื่น (ตารางที่ 24)

**ตารางที่ 24** ความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ประจำของนักเรียนกับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์	รายได้ต่อเดือน	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
เล่นเกมคนเดียว	2,000 บาทหรือต่ำกว่า	83 (38.4)	82 (46.6)	165 (42.1)	12.938	.002
	2,001-3,000 บาท	102 (47.2)	53 (30.1)	155 (39.5)		
	มากกว่า 3,000 บาทขึ้นไป	31 (14.4)	41 (23.3)	72 (18.4)		
	รวม	216 (55.1)	176 (44.9)	392 (100.0)		

p < .01

**สมมติฐานที่ 4** อาชีพของบิดามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของบิดากับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า อาชีพของบิดามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

**ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของบิดากับช่วงเวลาในการเล่นคอมพิวเตอร์**

จากการศึกษา พบว่า อาชีพของบิดามีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาในการเล่นของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ นักเรียนที่บิดาประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว เล่นเกมช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น. ในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่บิดาประกอบอาชีพอื่น ในขณะที่นักเรียนที่บิดาประกอบอาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจ เล่นเกมช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น. ในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่บิดาประกอบอาชีพอื่น (ตารางที่ 25)

**ตารางที่ 25** ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของบิดากับช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

(n = 392)

ช่วงเวลาเล่น เกมนคอมพิวเตอร์	อาชีพบิดา	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
ช่วง 12.01 – 18.00 น.	รับจ้างทั่วไป	56	42	98	15.697	.003
		(23.6)	(27.1)	(25.0)		
	ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	83	32	115		
		(35.0)	(20.6)	(29.4)		
	รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	73	72	145		
		(30.8)	(46.5)	(37.0)		
เอกชน	19	7	26			
	(8.0)	(4.5)	(6.6)			
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	6	2	8			
	(2.5)	(1.3)	(2.0)			
	รวม	237	155	392		
		(60.5)	(39.5)	(100.0)		
ช่วง 18.01 – 24.00 น.	รับจ้างทั่วไป	56	42	98	13.228	.010
		(28.4)	(21.5)	(25.0)		
	ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	55	60	115		
		(27.9)	(30.8)	(29.4)		
	รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	77	68	145		
		(39.1)	(34.9)	(37.0)		
เอกชน	9	17	26			
	(4.6)	(8.7)	(6.6)			
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	0	8	8			
	(0.0)	(4.1)	(2.0)			
	รวม	197	195	392		
		(50.3)	(49.7)	(100.0)		

p < .05

### ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของบิดากับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า อาชีพของบิดามีความสัมพันธ์กับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ นักเรียนที่บิดาประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว เล่นเกมคอมพิวเตอร์กับพี่น้องในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่บิดาประกอบอาชีพอื่น (ตารางที่ 26)

**ตารางที่ 26** ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของบิดากับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์	อาชีพบิดา	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
เล่นเกมกับพี่น้อง	รับจ้างทั่วไป	38	60	98	12.853	.012
		(22.8)	(26.7)	(25.0)		
	ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	56	59	115		
		(33.5)	(26.2)	(29.4)		
	รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	51	94	145		
		(30.5)	(41.8)	(37.0)		
เอกชน	16	10	26			
	(9.6)	(4.4)	(6.6)			
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	6	2	8			
	(3.6)	(0.9)	(2.0)			
รวม		167	225	392		
		(42.6)	(57.4)	(100.0)		

p < .05

### สมมติฐานที่ 5 อาชีพของมารดามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดา กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า อาชีพของมารดา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

### ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดา กับสถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า อาชีพของมารดา มีความสัมพันธ์กับสถานที่ในการเล่นเกมนของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 สถานที่เดียวคือ นักเรียนที่มารดาประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว เล่นเกมนคอมพิวเตอร์ที่บ้านของตนเองในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่มารดาประกอบอาชีพอื่น (ตารางที่ 27)

### ตารางที่ 27 ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดา กับสถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

(n = 392)

สถานที่เล่น เกมนคอมพิวเตอร์	อาชีพมารดา	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
เล่นที่บ้านตนเอง	รับจ้างทั่วไป	56 (17.9)	27 (33.8)	83 (21.2)	21.800	.000
	ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	121 (38.8)	28 (35.0)	149 (38.0)		
	รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	69 (22.1)	4 (5.0)	73 (18.6)		
	เอกชน	26 (8.4)	4 (5.0)	30 (7.7)		
	ไม่ได้ประกอบอาชีพ	40 (12.8)	17 (21.2)	57 (14.5)		
	รวม	312 (79.6)	80 (20.4)	392 (100.0)		

p &lt; .001

### ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดา กับช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า อาชีพของมารดา มีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาในการเล่นเกมนของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ นักเรียนที่มารดาประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว เล่นเกมนคอมพิวเตอร์ช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น. ในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่มารดาประกอบอาชีพอื่น (ตารางที่ 28)

**ตารางที่ 28** ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดากับช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

(n = 392)

ช่วงเวลาเล่น เกมนคอมพิวเตอร์	อาชีพมารดา	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
ช่วง 18.01 – 24.00 น.	รับจ้างทั่วไป	39 (19.8)	44 (22.6)	83 (21.2)	11.218	.024
	ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	71 (36.0)	78 (40.0)	149 (38.0)		
	รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	48 (24.4)	25 (12.8)	73 (18.6)		
	เอกชน	10 (5.1)	20 (10.3)	30 (7.7)		
	ไม่ได้ประกอบอาชีพ	29 (14.7)	28 (14.4)	57 (14.5)		
	รวม	197 (50.3)	195 (49.7)	392 (100.0)		

p &lt; .05

**ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดากับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์**

จากการศึกษา พบว่า อาชีพของมารดามีความสัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คือ นักเรียนที่มารดาประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว ใช้เวลาเล่นเกมน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวันในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่มารดาประกอบอาชีพอื่น (ตารางที่ 29)

**ตารางที่ 29** ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพมารดา กับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

(n = 392)

อาชีพมารดา	จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวัน			รวม	$\chi^2$	p
	ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์					
	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง (ร้อยละ)	1 – 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	มากกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)			
รับจ้างทั่วไป	12 (27.4)	48 (24.5)	23 (15.1)	83 (21.2)	21.781	.005
ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	17 (38.6)	82 (41.8)	50 (32.9)	149 (38.0)		
รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	3 (6.8)	31 (15.8)	39 (25.7)	73 (18.6)		
เอกชน	2 (4.5)	16 (8.2)	12 (7.9)	30 (7.7)		
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	10 (22.7)	19 (9.7)	28 (18.4)	57 (14.5)		
รวม	44 (11.2)	196 (50.0)	152 (38.8)	392 (100.0)		

p < .01

#### ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดา กับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า อาชีพของมารดา มีความสัมพันธ์กับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ นักเรียนที่มารดาประกอบอาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว เล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพื่อนบ้านในสัดส่วนสูงกว่่านักเรียนที่มารดาประกอบอาชีพอื่น (ตารางที่ 30)

**ตารางที่ 30** ความสัมพันธ์ระหว่างอาชีพของมารดากับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

บุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์	อาชีพมารดา	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
เล่นเกมกับเพื่อนบ้าน	รับจ้างทั่วไป	19	64	83	12.682	.012
		(18.5)	(22.1)	(21.2)		
	ค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว	54	95	149		
		(52.4)	(32.9)	(38.0)		
	รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	14	59	73		
		(13.6)	(20.4)	(18.6)		
เอกชน	6	24	30			
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	10	47	57			
	(9.7)	(16.3)	(14.5)			
	รวม	103	289	392		
		(26.3)	(73.7)	(100.0)		

p &lt; .05

**สมมติฐานที่ 6** การศึกษาของบิดามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาระดับสูงสุดของบิดากับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า การศึกษาของบิดามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

**ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาระดับของบิดากับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์**

จากการศึกษา พบว่า การศึกษาของบิดามีความสัมพันธ์กับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คือ นักเรียนที่บิดาจบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาเล่นเกมสเตรทิจีในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่บิดาจบการศึกษาระดับอื่น (ตารางที่ 31)

**ตารางที่ 31** ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาของบิดากับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

ประเภทของ เกมคอมพิวเตอร์	ระดับการศึกษาของบิดา	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
เกมสเตรทิจี (Strategy game)	ระดับประถมศึกษา	13 (10.6)	52 (19.3)	65 (16.5)	9.513	.009
	ระดับมัธยมศึกษา	40 (32.8)	108 (40.0)	148 (37.8)		
	สูงกว่าระดับมัธยมศึกษา	69 (56.6)	110 (40.7)	179 (45.7)		
	รวม	122 (31.1)	270 (68.9)	392 (100.0)		

p &lt; .01

**สมมติฐานที่ 7** การศึกษาของมารดา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาสูงสุดของมารดา กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า การศึกษาของมารดา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

**ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาของมารดา กับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์**

จากการศึกษา พบว่า การศึกษาของมารดา มีความสัมพันธ์กับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่นักเรียนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 คือ นักเรียนที่มารดาจบการศึกษาสูงกว่าระดับมัธยมศึกษา เล่นเกมสเตรทิจี ในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่มารดาจบการศึกษาระดับอื่น (ตารางที่ 32)

**ตารางที่ 32** ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษามารดากับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

ประเภทของ เกมคอมพิวเตอร์	ระดับการศึกษามารดา	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
เกมสเตรทิจี (Strategy game)	ระดับประถมศึกษา	11 (9.1)	56 (20.8)	67 (17.1)	12.159	.002
	ระดับมัธยมศึกษา	48 (39.3)	117 (43.3)	165 (42.1)		
	สูงกว่าระดับมัธยมศึกษา	63 (51.6)	97 (35.9)	160 (40.8)		
	รวม	122 (31.1)	270 (68.9)	392 (100.0)		

p &lt; .01

**ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษามารดากับสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์**

จากการศึกษา พบว่า การศึกษามารดามีความสัมพันธ์กับสถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ นักเรียนที่มารดาจบการศึกษาระดับสูงกว่าระดับมัธยมศึกษา เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านตนเองในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่มารดาจบการศึกษาระดับอื่น (ตารางที่ 33)

**ตารางที่ 33** ความสัมพันธ์ระหว่างการศึกษาของมารดากับสถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์

(n = 392)

สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์	ระดับการศึกษาของมารดา	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
เล่นที่บ้านตนเอง	ระดับประถมศึกษา	50 (16.0)	17 (21.3)	67 (17.1)	7.386	.025
	ระดับมัธยมศึกษา	124 (39.7)	41 (51.3)	165 (42.1)		
	สูงกว่าระดับมัธยมศึกษา	138 (44.2)	22 (27.5)	160 (40.8)		
	รวม	312 (79.6)	80 (20.4)	392 (100.0)		

p &lt; .05

**สมมติฐานที่ 8** จำนวนพี่น้องรวมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนพี่น้องรวมของนักเรียนกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า จำนวนพี่น้องรวมไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**สมมติฐานที่ 9** สถานภาพครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสถานภาพครอบครัวของนักเรียนกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า สถานภาพครอบครัวของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

### ความสัมพันธ์ระหว่างสถานภาพครอบครัวกับช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า สถานภาพครอบครัวของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ นักเรียนที่ครอบครัวอยู่ร่วมกันเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น. ในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่ครอบครัวไม่ได้อยู่ร่วมกัน (ตารางที่ 34)

**ตารางที่ 34** ความสัมพันธ์ระหว่างสถานภาพครอบครัวกับช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

(n = 392)

ช่วงเวลาในการเล่น เกมนคอมพิวเตอร์	สถานภาพครอบครัว	การปฏิบัติ		รวม	$\chi^2$	p
		เล่น (ร้อยละ)	ไม่เล่น (ร้อยละ)			
ช่วง 12.01 – 18.00 น.	อยู่ร่วมกัน	203 (85.7)	119 (76.8)	322 (82.1)	5.038	.025
	ไม่ได้อยู่ร่วมกัน	34 (14.3)	36 (23.2)	70 (17.9)		
	รวม	237 (60.5)	155 (39.5)	392 (100.0)		

p < .05

### ความสัมพันธ์ระหว่างสถานภาพครอบครัวกับจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์

จากการศึกษา พบว่า สถานภาพครอบครัวของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ นักเรียนที่ครอบครัวอยู่ร่วมกันใช้เวลาเล่นเกมนคอมพิวเตอร์น้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวันในสัดส่วนสูงกว่านักเรียนที่ครอบครัวไม่ได้อยู่ร่วมกัน (ตารางที่ 35)

**ตารางที่ 35** ความสัมพันธ์ระหว่างสถานภาพครอบครัวกับจำนวนชั่วโมงการเล่นเกมคอมพิวเตอร์  
(n = 392)

สถานภาพครอบครัว	จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวัน			รวม	$\chi^2$	p
	ในการเล่นคอมพิวเตอร์					
	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง (ร้อยละ)	1-3 ชั่วโมง (ร้อยละ)	มากกว่า 3 ชั่วโมง (ร้อยละ)			
อยู่ร่วมกัน	42 (95.5)	155 (79.1)	125 (82.2)	322 (82.1)	6.569	.037
ไม่ได้อยู่ร่วมกัน	2 (4.5)	41 (20.9)	27 (17.8)	70 (17.9)		
รวม	44 (11.2)	196 (50.0)	152 (38.8)	392 (100.0)		

p < .05

### สรุปความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

จากการทดสอบสมมติฐานเพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยในการเล่นเกมนักเรียนกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า ข้อมูลพื้นฐานมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน ในทุกประเด็นที่ศึกษา ได้แก่ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ช่วงเวลาที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ตารางที่ 36)

2. รายได้ประจำเดือนของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอยู่ 4 ประเด็น คือ ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ ความถี่ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ และบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ตารางที่ 36)

3. อาชีพของมารดามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อยู่ 4 ประเด็น คือ สถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ ช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ จำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ตารางที่ 36)
4. อายุของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อยู่ 3 ประเด็น คือ ช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ตารางที่ 36)
5. อาชีพของบิดามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อยู่ 2 ประเด็น คือ ช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (ตารางที่ 36)
6. การศึกษาของมารดามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน อยู่ 2 ประเด็น คือ ประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์ และสถานที่ในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ (ตารางที่ 36)
7. สถานภาพครอบครัวของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนอยู่ 2 ประเด็น คือ ช่วงเวลาในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ และจำนวนชั่วโมงเฉลี่ยต่อวันในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์ (ตารางที่ 36)
8. การศึกษาของบิดามีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน เพียงประเด็นเดียว คือ ประเภทของเกมนคอมพิวเตอร์ (ตารางที่ 36)
9. จำนวนพี่น้องรวมของนักเรียนไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในทุกประเด็นที่ศึกษา (ตารางที่ 36)

**ตารางที่ 36** สรุปความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยในการเล่นเกมนับกับพฤติกรรมการเล่นเกมนับคอมพิวเตอร์

ข้อมูลพื้นฐาน	พฤติกรรมการเล่นเกมนับคอมพิวเตอร์						
	ประเภท ของเกมนับ	สถานที่ เล่นเกมนับ	ความถี่ การเล่นเกมนับ	ช่วงเวลา เล่นเกมนับ	ชั่วโมงเฉลี่ย การเล่นเกมนับ	ค่าใช้จ่าย การเล่นเกมนับ	บุคคลที่ร่วม เล่นเกมนับ
<u>ข้อมูลนักเรียน</u>							
เพศ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
อายุ	-	-	-	✓	✓	-	✓
รายได้ประจำต่อเดือน	✓	-	✓	-	-	✓	✓
<u>ข้อมูลครอบครัว</u>							
อาชีพบิดา	-	-	-	✓	-	-	✓
อาชีพมารดา	-	✓	-	✓	✓	-	✓
การศึกษาบิดา	✓	-	-	-	-	-	-
การศึกษามารดา	✓	✓	-	-	-	-	-
จำนวนพี่น้องรวม	-	-	-	-	-	-	-
สถานภาพครอบครัว	-	-	-	✓	✓	-	-

✓ คือ ปัจจัยในการเล่นเกมนับมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมนับคอมพิวเตอร์

- คือ ปัจจัยในการเล่นเกมนับไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมนับคอมพิวเตอร์

### ข้อวิจารณ์

การศึกษาปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อดูว่าข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับนักเรียนจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นเกมของนักเรียนหรือไม่ ซึ่งได้พบข้อสังเกตบางประการดังต่อไปนี้

#### ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียน

จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน พบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชายร้อยละ 52.6 และเพศหญิงร้อยละ 47.4 มีอายุเฉลี่ย 13.61 ปี รายได้เดือนละประมาณ 2,000 บาทต่อเดือน บิดาจบการศึกษาสูงกว่าระดับมัธยมศึกษา อาชีพรับราชการ/รัฐวิสาหกิจ ส่วนมารดาจบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา อาชีพค้าขาย/ธุรกิจส่วนตัว นักเรียนมีพี่น้องรวม 1 – 2 คน ครอบครัวอยู่ร่วมกัน จากข้อมูลพื้นฐานจะเห็นได้ว่านักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างนั้น มีอายุระหว่าง 11 – 13 ปี ซึ่งจัดอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้น และมีอายุระหว่าง 14 – 16 ปี อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนกลาง ตรงตามที่เชิดชู (2545) ได้แบ่งเกณฑ์ช่วงอายุของวัยรุ่น คือ อายุระหว่าง 10-13 ปี จัดอยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนต้น อายุระหว่าง 14 – 16 ปี อยู่ในช่วงวัยรุ่นตอนกลาง วัยรุ่นเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงมากทั้งด้านร่างกายและจิตใจ จึงต้องมีการปรับตัวอย่างมาก นักเรียนมีรายได้ที่ระดับค่อนข้างสูง เนื่องจากบิดามารดาของนักเรียนประกอบอาชีพที่มีรายได้มั่นคง อีกทั้งครอบครัวก็อยู่ร่วมกัน และมีจำนวนพี่น้องไม่มากจนเกินไป

#### เหตุผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

##### 1. เหตุผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์เนื่องจากตัวนักเรียน

จากการศึกษาเหตุผลในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า เหตุผลเนื่องจากตัวนักเรียน คือ ต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน (92.8%) เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศหรือเพื่อระบายความเครียด (83.1%) ต้องการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ได้จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (69.9%) รู้สึกเหงา เวลาที่อยู่คนเดียวบางครั้งหรือบางสถานการณ์ (66.3%) ต้องการพัฒนาตนเองและสร้างความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยีซึ่งมีประโยชน์ทั้งในเรื่องการศึกษาและการประกอบอาชีพในเวลาต่อไป (65.1%) และต้องการเป็นอิสระ อยากมีเสรีทางความคิด อยากมีโลกส่วนตัว (52.8%) ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของสวนดุสิตโพล (2546) ในครั้งที่ 1 เรื่อง “ความคิดเห็นของเยาวชนอายุ 12 – 18 ปี ที่เคยเล่นเกมคอมพิวเตอร์เกี่ยวกับเกมเร็กนาร์หรือกนในเขตกรุงเทพมหานครและ

ปริมณฑล” พบว่า ชาวชนส่วนใหญ่เล่นเกมเพราะว่า สนุกสนาน ตื่นเต้น และท้าทาย แล้วยัง สอดคล้องกับผลการสำรวจของ สวนดุสิต ในครั้งที่ 2 เรื่อง “การเปรียบเทียบระหว่างทัศนคติของผู้ที่เล่นเกมและผู้ที่ไม่เล่นเกม เกี่ยวกับการกำหนดเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล” พบว่า ผู้ที่เล่นเกมและผู้ที่ไม่เล่นเกมมีความเห็นตรงกันว่าการเล่นเกมมีประโยชน์ เพื่อช่วยในการผ่อนคลายและคลายเครียด

นอกจากนั้น เหตุผลที่นักเรียนเล่นเกมเพราะต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลินยัง สอดคล้องกับรายงานของวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี (2547) กับรายงานของอิศระพงศ์ และ คณะ (ม.ป.ป.) ที่ว่า วัยรุ่นต้องการความสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น ดนตรี กีฬา การเที่ยวเตร่ การ บันเทิง เนื่องจากอารมณ์รักสนุก ตื่นเต้น ชอบความสุขความสบาย เป็นอารมณ์ประเภทหนึ่งของ วัยรุ่น เหตุผลที่นักเรียนเล่นเกมเพราะต้องการพัฒนาตนเองและสร้างความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยี ซึ่งมีประโยชน์ทั้งในเรื่องการศึกษาและการประกอบอาชีพในเวลาต่อไป ก็สอดคล้องกับบทความ ของลำควน (2541) ที่ว่า ในความคิดของวัยรุ่นนั้น สิ่งที่สำคัญคือการคำนึงถึงอนาคตและการเลือก อาชีพหรือวิชาชีพต่อไป ฉะนั้นวัยรุ่นจะเริ่มสนใจว่า ตนมีความถนัดทางใด ชอบไปทางไหน อยากเป็นอะไร และมีแนวโน้มไปทางใด ตามความสามารถและความชอบของตน

เหตุผลที่นักเรียนเล่นเกมคอมพิวเตอร์เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจ และมั่นใจในตนเอง เพราะว่าภายในเกมผู้เล่นจะมีความสามารถตามที่ต้องการ ทำให้เกิดความพอใจ ความภาคภูมิใจ และมั่นใจในตนเอง ผู้เล่นบางคนไม่สามารถแยกโลกแห่งความจริงกับโลกของเกมได้ เนื้อหาของ เกมบางเกมอาจมีความหนักหน่วงรุนแรงปะปนมาบ้าง ซึ่งบริษัท คิดส์สแควร์ จำกัด (2546) กล่าวว่า โดยทั่วไปวัยรุ่นมีอารมณ์รุนแรงเป็นธรรมชาติ ตั้งแต่รุนแรงเพียงเล็กน้อย เช่น หงุดหงิด ตำหนิคน อื่น คิดเร็วทำเร็ว จนถึงอารมณ์รุนแรงมาก ๆ เช่น ก้าวร้าว ดื้อดึง ด่าทอ ขวนทะเลาะต่าง ๆ และที่ ออกจะรุนแรงมากเป็นพิเศษก็คือ ยกพวกตีกัน ก่อความไม่สงบในชุมชนและสังคม ดังนั้น การ เล่นเกมอาร์พีจี จึงเป็นการช่วยระบายอารมณ์ที่รุนแรงทางอีกหนึ่งของวัยรุ่น

เหตุผลที่นักเรียนต้องการพัฒนาตนเอง และสร้างความเชี่ยวชาญทางเทคโนโลยี ซึ่งมี ประโยชน์ทั้งในเรื่องการศึกษาและการประกอบอาชีพในเวลาต่อไปนั้น สอดคล้องกับบทความของ ศรีธรรม (2535) ที่ว่า เป็นเรื่องปกติของวัยรุ่น ที่จะให้ความสนใจในการเลือกอาชีพของตนเอง ตอนแรกวัยรุ่นจะสนใจอาชีพในลักษณะเพื่อฝัน และสนใจหลาย ๆ อาชีพ ต่อมาจึงจะสนใจอาชีพที่เป็นจริงเป็นจังขึ้นมา นอกจากนี้ อาชีพที่เขาสนใจเลือก จะเกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กับความสามารถ ของเขามากขึ้นด้วย

## 2. เหตุผลในการเล่นเกมนคอมพิวเตอร์เนื่องจากสิ่งแวดล้อม

เหตุผลการเล่นเกมนจากสิ่งแวดล้อม คือ เกมคอมพิวเตอร์มีความท้าทายให้ผู้เล่นแก้ไข ปัญหา เป้าหมายการเล่นแตกต่างกันไป รูปแบบของการแพ้ชนะก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตาม (78.8%) เกมคอมพิวเตอร์สามารถดึงดูดความสนใจ เพราะมีทั้งภาพ เสียง สี สัน และตัวละครในเกมนที่โลดแล่นอยู่หน้าจออย่างสมจริง (76.5%) และคอมพิวเตอร์มีทั้งที่บ้าน ที่โรงเรียน ที่ห้างสรรพสินค้า และที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ สะดวกที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (63.0%)

จากเหตุผลที่ว่า เกมคอมพิวเตอร์มีความท้าทายให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา มีเป้าหมายการเล่นแตกต่างกัน รูปแบบของการแพ้ชนะก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตาม และเหตุผลที่ว่าเกมคอมพิวเตอร์สามารถดึงดูดความสนใจ เพราะมีทั้งภาพ เสียง สี สัน ตัวละครในเกมนที่โลดแล่นอย่างสมจริง แสดงให้เห็นว่า เนื่องจากปัจจุบันมีเกมให้เด็กเลือกเล่นมากมาย ทั้งเกมคอมพิวเตอร์ เกมเพลย์สแตชัน และเกมออนไลน์ ไม่ใช่เพียงแต่ภาพ เสียง สี สัน และตัวละครในเกมน ที่โลดแล่นอยู่หน้าจออย่างสมจริงเท่านั้น แต่เนื้อเรื่องและรูปแบบของการแพ้ชนะ ก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตาม ชวนหลงใหล จนยากที่เด็ก ๆ จะละมือจากเกมได้ (วรเชษฐ, 2548) ด้วยการสร้างกติกาให้ผู้เล่นเกม ได้มีพฤติกรรมที่สามารถชื่นชมชัยชนะของตนเองในการเล่นเกมน โดยการสะสมคะแนนหรือรางวัล ในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้การเสพติดเกมมีความรุนแรงและจริงจังมากขึ้น (จรัสแสง และลลิตา, 2546)

เหตุผลที่เกมคอมพิวเตอร์มีทั้งที่บ้าน โรงเรียน ห้างสรรพสินค้า และร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ จึงสะดวกที่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ กล่าวได้ว่า ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเกิดขึ้นควบคู่กับการพัฒนาสังคมปัจจุบันคือ การมีคอมพิวเตอร์ทุกโรงเรียน ทุกบ้าน และการมีร้านอินเทอร์เน็ตทั่วไป ถือเป็นปัจจัยที่เกื้อหนุนให้เด็กเข้าถึงเกมและอินเทอร์เน็ตได้ง่าย (ศิริรัตน์, 2548) ปัจจุบันคอมพิวเตอร์มีประสิทธิภาพสูงขึ้นในขณะที่มีราคาต่ำลง คนทั่วไปจึงมีโอกาสจับจองเป็นเจ้าของ และมีจำนวนไม่น้อยที่ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการเล่นเกม ส่งผลให้ตลาดเกมเติบโตอย่างรวดเร็ว ผู้ผลิตจะพัฒนาเกมให้มีคุณภาพดีที่สุด เพื่อดึงดูดนักเล่นเกมให้จ่ายเงินซื้อแลกกับความบันเทิง จึงเกิดการแข่งขันเพื่อชิงความเป็นหนึ่งของเกมต่าง ๆ ส่งผลให้เกมมีคุณภาพและมีหลากหลายรูปแบบมากขึ้น (ณัฐพงศ์, 2537: 20) ทั้งนี้เกมคอมพิวเตอร์ นับว่าเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของวัยรุ่นมาก แม้จะไม่ใช่สาเหตุโดยตรง แต่ก็ส่งผลทางอ้อมที่โน้มน้าวจิตใจและทัศนคติของวัยรุ่นได้ (สุชา, 2529)

### พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน

จากผลการศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียน พบว่า ประเภทเกมที่นักเรียนชอบเล่นเป็นอันดับหนึ่งคือเกมซิมูเลชั่น (62.2%) อันดับสองคือเกมแอคชั่น (47.7%) และอันดับสามคือเกมเรซซิ่งกับเกมแอดเวนเจอร์ (44.9%) ซึ่งจากเกมแนวดังกล่าวนี้ มีอยู่มากมายในขณะนี้ มีการผลิตกันออกมาอยู่เรื่อย ๆ นักเรียนเล่นเกมที่บ้านตนเองมากที่สุด (78.8%) อันดับสองคือที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ (51.3%) ซึ่งตรงกับผลการสำรวจของ Game research (Anonymous, 2002) ในเรื่อง “Online Gaming Habits” พบว่าคนส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน และตรงกับผลการวิจัยของพิมพรรณ (2548) ที่ว่า คนส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่บ้านตนเอง รองลงมาคือที่ร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ นักเรียนมีความถี่ในการเล่นเกมนั้นคือ 1 – 3 ครั้งต่อสัปดาห์ (41.8%) รองลงมาคือเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน (20.9%) ซึ่งตรงกับผลการวิจัยของพิมพรรณ (2548) ที่ว่า คนส่วนใหญ่เล่นเกม 3 ครั้งต่อสัปดาห์ รองลงมาเล่นเกมทุกวัน ช่วงเวลาที่นักเรียนเล่นเกมมากที่สุดคือช่วงเวลา 12.01 – 18.00 น. (60.5%) รองลงมาคือช่วงเวลา 18.01 – 24.00 น. (50.3%) จะเห็นได้ว่าเวลาที่เล่นเกมเป็นเวลาช่วงบ่าย ช่วงเย็น จนถึงช่วงดึก ซึ่งถือเป็นเวลาที่ว่างที่นอกเหนือจากเวลาเรียน

นักเรียนใช้เวลาเล่นเกมเฉลี่ย 1 – 2 ชั่วโมงต่อวัน (50.0%) รองลงมาใช้เวลาเฉลี่ย 3 – 5 ชั่วโมงต่อวัน (30.4%) ซึ่งใกล้เคียงกับผลการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงเทคโนโลยีและการสื่อสาร (2546) เรื่อง “ความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับเกมออนไลน์ในเขตกรุงเทพมหานคร” พบว่า คนส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกม 2.5 – 3.5 ชั่วโมงต่อวัน นักเรียนมีค่าใช้จ่ายในการเล่นคอมพิวเตอร์เฉลี่ย 431.31 บาทต่อเดือน คือ มีค่าใช้จ่าย 1 – 500 บาทต่อเดือน (50.3%) ซึ่งใกล้เคียงกับผลการสำรวจของศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2546) เรื่อง “พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย” พบว่า คนส่วนใหญ่เสียค่าบริการต่อเดือนในการเล่นเกมนั้นประมาณ 100 – 500 บาทต่อเดือน นักเรียนชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์คนเดียว (55.1%) รองลงมาคือเล่นเกมกับพี่น้อง (42.6%) และเล่นเกมกับเพื่อนที่โรงเรียน (34.9%) เนื่องจากนักเรียนจะเล่นเกมอยู่ที่บ้านของตนเอง จึงมักเล่นเกมเพียงคนเดียว เวลาที่อยู่บ้านเด็กวัยรุ่นมักจะชอบอยู่ในห้องส่วนตัวตามลำพัง ไม่ชอบให้ใครรบกวน ถ้าไม่เล่นคนเดียวก็อาจเล่นร่วมกับพี่น้อง ซึ่งอาศัยอยู่บ้านเดียวกัน

### ความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนกับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ข้อมูลพื้นฐานของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งใกล้เคียงกับผลการวิจัยของของพิมพรรณ (2548) ที่ว่า ปัจจัยส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน และสถานภาพ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้พบข้อสังเกตบางประการดังต่อไปนี้

เพศของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในทุกด้าน คือ นักเรียนชายมีส่วนของพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่สูงกว่านักเรียนหญิง ดังนั้น ผู้ปกครองควรควบคุมดูแลบุตรหลานวัยรุ่นที่เป็นเพศชาย ในเรื่องการใช้เวลาเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างเหมาะสม และควรมีกิจกรรมเพื่อเพิ่มความสัมพันธ์ของบุคคลในครอบครัวเพิ่มขึ้นด้วย

อายุของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับบุคคลที่ร่วมเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คือ นักเรียนมักเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับเพื่อนบ้าน เนื่องจากอายุของนักเรียนจัดอยู่ในช่วงวัยรุ่น ซึ่งเพื่อนมีอิทธิพลมาก เพราะวัยรุ่นต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน จึงมักเอาอย่างค่านิยมของเพื่อน ถ้าวัยรุ่นคบเพื่อนที่ดีมีกิจกรรมที่เหมาะสมก็จะเป็นผลดีต่อตัววัยรุ่นและสังคม ถ้าคบเพื่อนที่เกรมีความประพฤติน่าไม่เหมาะสมก็อาจพาไปให้เสียได้ (นงพะงา, 2545)

รายได้ประจำของนักเรียนมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นคอมพิวเตอร์ คือ ในครอบครัวที่เศรษฐกิจดี ยิ่งนักเรียนมีรายได้สูง ก็ยิ่งเล่นเกมบ่อยขึ้นตามไปด้วย ซึ่งจากข้อมูลของ วรเชษฐ (2548) กล่าวไว้ว่า เด็กที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์สามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่พ่อแม่ให้การสนับสนุน กลุ่มนี้จะได้รับเงินมาเล่นเกมจากพ่อแม่ บางรายได้มาจำนวนมากก็จะอยู่เล่นเกมแบบข้ามวันข้ามคืนโดยไม่กลับบ้าน เมื่อเงินหมดจึงจะกลับไปเอาเงินสักครั้งหนึ่ง กลุ่มนี้ยังถือว่ามีความเสี่ยงน้อยกว่าอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งเป็นเด็กที่ไม่มีเงินมาเล่น ก็อาจใช้วิธีการทุกอย่างที่จะหาเงินมาเพื่อให้ได้เล่นเกม ไม่ว่าจะลักเล็กขโมยน้อย หรือใช้วิธีการผิดกฎหมายก็ยอม เด็กกลุ่มหลังนี้จะง่ายต่อการถูกล่อลวงจากแก๊งมิจฉาชีพ อย่างไรก็ตามเด็กทั้ง 2 กลุ่ม จำเป็นต้องได้รับการแก้ไขและเอาใจใส่จากครอบครัวเป็นสำคัญ

ระดับการศึกษาของบิดามารดา มีความสัมพันธ์กับประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ คือ บิดามารดาที่จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา บุตรหลานจะเล่นเกมสเตรติจี ซึ่งเป็นเกมการวางแผนกลยุทธ์ที่กำลังได้รับความนิยม เป็นที่น่าสังเกตว่า เกมแนวนี้จะให้เด็กได้ฝึกคิด ฝึกสมอง ช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นขั้นตอน และการวางแผนงานต่าง ๆ ซึ่งการที่เด็กเลือกเล่นเกมแนวนี้ น่าจะมีอิทธิพลมาจากการเลี้ยงดูของบิดามารดาที่มีการศึกษาระดับสูงนั่นเอง

สถานภาพครอบครัวมีความสัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงในการเล่นคอมพิวเตอร์ คือ นักเรียนที่ครอบครัวอยู่ร่วมกันจะใช้เวลาในการเล่นเกมน้อยกว่า 1 ชั่วโมง อาจเนื่องมาจากนักเรียนใช้เวลาทำกิจกรรมอื่น ๆ ร่วมกับบุคคลในครอบครัวมากกว่าการเล่นคอมพิวเตอร์ แสดงให้เห็นว่า ครอบครัวมีอิทธิพลอย่างมากต่อพฤติกรรมของเด็ก โดยเฉพาะเด็กวัยรุ่น ครอบครัวมีส่วนในการอบรมสั่งสอน การเลือกคบเพื่อน และการดูแลไม่让孩子เล่นเกมคอมพิวเตอร์นานจนเกินไป ซึ่งบริษัท คิงส์สแควร์ จำกัด (2546) ได้ให้ข้อเสนอแนะว่า วัยรุ่นที่หมกมุ่นกับเกมมากเกินไป ผู้ปกครองไม่ควรใช้ไม้แข็งในการห้ามลูกไม่ให้เล่น เพราะวัยรุ่นยิ่งห้ามก็เหมือนยิ่งยุ ควรพูดคุยตกลงกับลูกเพื่อกำหนดระยะเวลาในการเล่นในแต่ละวัน โดยให้เขาเลือกเวลาเอง เท่ากับเป็นการฝึกวินัยในการใช้เวลาให้กับลูกไปในตัวด้วย