

บทที่ 4

ผลการวิจัยและข้อวิจารณ์

ผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแบ่งผลการศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มประชากร ได้แก่ เพศ ระดับชั้นปี คะแนนเฉลี่ยสะสม รายรับจากผู้ปกครอง ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ

ส่วนที่ 2 การจัดระดับสัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ

ส่วนที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐาน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มประชากร ได้แก่ เพศ ระดับชั้นปี คะแนนเฉลี่ยสะสม รายรับจากผู้ปกครอง และความรู้ทางคอมพิวเตอร์

ลักษณะส่วนบุคคล

ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเพศ ระดับชั้นปี รายรับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ คะแนนเฉลี่ยสะสม และความรู้ทางคอมพิวเตอร์ ปรากฏผลดังนี้

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของเพศ ระดับชั้นปี ระดับรายรับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ คะแนนเฉลี่ยสะสม และความรู้ทางคอมพิวเตอร์

(n=360)

คุณลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	180	50
หญิง	180	50
ระดับชั้นปี		
มัธยมศึกษาตอนต้น	180	50
มัธยมศึกษาตอนปลาย	180	50
คะแนนเฉลี่ยสะสม		
ต่ำกว่า 2.00	6	1.7
2.01 – 3.00	171	47.5
3.01 – 4.00	183	50.8
รายรับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์		
น้อยกว่า หรือเท่ากับ 300	88	24.4
301 – 350 บาท	102	28.3
มากกว่า 350 บาท	170	47.3

ตารางที่ 2 (ต่อ)

(n=360)		
คุณลักษณะส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
ความรู้ทางคอมพิวเตอร์		
เกรด 1	8	2.2
เกรด 2	19	5.3
ความรู้ทางคอมพิวเตอร์		
เกรด 3	208	57.8
เกรด 4	125	34.7
รวม	360	100.0

จากตารางที่ 2 แสดงลักษณะส่วนบุคคลของกลุ่มตัวอย่าง มีลักษณะต่างๆดังต่อไปนี้

เพศ กลุ่มตัวอย่างเป็นเพศชาย ร้อยละ 50.0 และเพศหญิงร้อยละ 50.0

ระดับชั้นปี กลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มระดับมัธยมศึกษาตอนต้น กับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวนระดับชั้นปีเท่ากัน คือ ร้อยละ 50.0

รายรับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับรายรับจากผู้ปกครองมากกว่า 350 บาท ร้อยละ 47.3 รองลงมาที่ระดับรายรับจากผู้ปกครองระหว่าง 301-350 บาท ร้อยละ 28.3 น้อยที่สุดคือมีรายรับจากผู้ปกครองน้อยกว่าหรือเท่ากับ 300 บาท ร้อยละ 24.4

คะแนนเฉลี่ยสะสม กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมระหว่าง 3.01 – 3.50 ร้อยละ 32.2 รองลงมาเป็นคะแนนเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.51 – 3.00 ระหว่าง 2.01 – 2.50 และ ระหว่าง 3.51 – 4.00 เป็นร้อยละ 27.5 ร้อยละ 20.0 และร้อยละ 18.6 ตามลำดับ คะแนนเฉลี่ยสะสมน้อยที่สุดมีจำนวนร้อยละ 1.7 มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00

ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยอยู่ที่เกรด 3 จำนวนร้อยละ 57.8 รองลงมาเกรด 4 ร้อยละ 34.7 เกรด 2 ร้อยละ 5.3 และน้อยที่สุด คือ เกรด 1 ร้อยละ 2.2

ส่วนที่ 2 สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ และ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง

สัมพันธภาพในครอบครัว

ในส่วนของการคิดเห็นเกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัวนั้น ผู้วิจัยได้นำคำตอบจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ ซึ่งแสดงไว้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของการคิดเห็นเกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัว

สัมพันธภาพในครอบครัว	ระดับการปฏิบัติ					$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
	ปฏิบัติมากที่สุด	ปฏิบัติมาก	ปฏิบัติน้อย	ปฏิบัติบางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติเลย			
1. คนในครอบครัวของท่านช่วยเหลือเกื้อกูลกันเสมอ	190	126	40	2	2	3.39	.792	สูง
2. คนในครอบครัวของท่านทะเลาะเบาะแว้งกัน*	67	237	40	12	4	1.03	.7298	ต่ำ
3. คนในครอบครัวของท่านแสดงให้เห็นว่ารักท่านโดยคำพูดและการกระทำ	84	127	85	58	6	2.63	1.0613	ปานกลาง
4. ผู้ปกครองมักถามหาท่านถ้าท่านกลับบ้านผิดเวลา	182	69	75	27	7	3.09	1.0882	ปานกลาง

ตารางที่ 3 (ต่อ)

(n=360)

สัมพันธภาพในครอบครัว	ระดับการปฏิบัติ					$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
	ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่เคย			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	บางครั้ง	ปฏิบัติเลย			
	บางครั้ง							
5. ผู้ปกครองของท่านใช้ เหตุผลประกอบ และ ตัดสินใจด้วยเหตุผล เมื่อท่านทำความผิด	124	105	85	38	8	2.83	1.0850	ปานกลาง
6. ท่านมักจะถูกทำโทษ โดยที่ผู้ปกครองไม่ได้ ได้ถามสาเหตุว่าเป็น อย่างไร*	142	133	47	30	8	0.97	1.0297	ปานกลาง
7. ผู้ปกครองของท่านมี คำชม/รางวัล เมื่อท่านทำ ความดี	53	78	96	119	14	2.10	1.1334	ปานกลาง
8. ผู้ปกครองของท่าน สนับสนุน ความสามารถ พิเศษของท่าน	113	117	70	54	6	2.77	1.0993	ปานกลาง
9. ผู้ปกครองของท่านใช้ อารมณ์ในการเลี้ยงดู ท่าน/มีกฎระเบียบที่ ยืดหยุ่นไม่ได้*	152	89	69	34	16	1.09	1.777	ต่ำ
10. ผู้ปกครองของท่าน สนับสนุนการใช้ คอมพิวเตอร์หรือ อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียน เกมออนไลน์*	114	118	55	49	24	2.69	1.31	ต่ำ

ตารางที่ 3 (ต่อ)

(n=360)

สัมพันธภาพในครอบครัว	ระดับการปฏิบัติ					$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
	ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่เลข			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	บางครั้ง	ปฏิบัติเลย			
	บางครั้ง							
11. ผู้ปกครองของท่านคอย คำแนะนำ/ตักเตือน เกี่ยวกับการเล่นเกม ออนไลน์อย่างเหมาะสม	76	90	80	75	39	2.25	1.2960	ปานกลาง
รวม						2.79	.5495	สูง

* เป็นค่าถ่วงเฉลี่ย

จากตารางที่ 3 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับสัมพันธภาพในครอบครัวนั้น ในภาพรวมอยู่ในระดับสูง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.79 และเมื่อพิจารณาข้อนี้พบว่า ข้อที่มีระดับสัมพันธภาพในครอบครัวมากที่สุด คือ คนในครอบครัวของท่านช่วยเหลือเกื้อกูลกันเสมอ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.39 และข้อที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวน้อยที่สุด คือ ท่านมักจะถูกทำโทษโดยที่ผู้ปกครองไม่ได้ได้ถามสาเหตุว่าเป็นอย่างไร ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.97

สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน

ความคิดเห็นเกี่ยวกับสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนนั้น ผู้วิจัยได้นำคำตอบจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์ แสดงไว้ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นเกี่ยวกับสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน

(n=360)								
สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน	ระดับการปฏิบัติ					$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
	ปฏิบัติมากที่สุด	ปฏิบัติมาก	ปฏิบัติ น้อย	ปฏิบัติ บางครั้ง	ไม่เคยปฏิบัติเลย			
	บางครั้ง							
1. ท่านมีส่วนร่วมในการแข่งขันกีฬาสี	113	115	64	60	8	2.74	1.1367	ปานกลาง
2. ถ้ามีเพื่อนมาพุดจาเยาะเย้ยท่าน ท่านจะต่อว่าหรือใช้กำลังทันที*	78	169	62	37	14	1.28	1.0372	ต่ำ
3. ท่านจะไม่ทำลายของเพื่อน ถึงแม้เขาจะทำของท่านเสีย	76	62	58	100	64	1.96	1.4176	ปานกลาง
4. เมื่อทีมฝ่ายตรงข้ามชนะ ท่านมักจะโมโหเพื่อนๆ ในทีมที่เล่น ไม่ดี*	159	142	36	12	11	0.82	.9586	ต่ำ
5. เมื่อเพื่อนมาขอยืมของเล่นของท่าน ท่านจะให้ยืม	84	141	91	31	13	2.70	1.3036	ปานกลาง
6. ถ้าท่านเจอเพื่อนที่ท่านไม่ชอบมาขึ้นขางทาง ท่านจะหลบไปทางอื่น	55	91	78	96	40	2.07	1.2548	ปานกลาง

ตารางที่ 4 (ต่อ)

(n=360)

สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน	ระดับการปฏิบัติ					$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
	ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ปฏิบัติ	ไม่เคย			
	มากที่สุด	มาก	น้อย	บางครั้ง	ปฏิบัติเลย			
	บางครั้ง							
7. ท่านจะเป็นผู้นำในการออก	30	65	123	138	4	1.94	.9699	ปานกลาง
8. เมื่อท่านถูกเพื่อนขโมยของท่านต่อว่าเพื่อนให้เสียหาย หรืออับอาย*	177	112	42	26	3	0.79	.9656	ต่ำ
9. เมื่อมีเพื่อนมาพูดตักเตือนท่าน ท่านจะขบใจและทำตาม	31	89	146	86	8	2.14	.9504	ปานกลาง
10. ถ้ามีเพื่อนมาล้อชื่อพ่อแม่ ท่าน ท่านจะด่าว่าหรือล้อกลับ*	30	97	88	68	77	2.18	1.2724	ปานกลาง
11. เมื่อท่านอยากเล่นของเล่นของเพื่อน ท่านจะขอร้อง หรือขอด้วยถ้อยคำสุภาพ หากเพื่อไม่ให้ยืมท่านก็ไม่ถือโกรธ	67	125	78	65	25	2.40	1.1806	ปานกลาง
รวม						2.44	.4551	ปานกลาง

* เป็นคำถามเชิงลบ

จากตารางที่ 4 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.44 และเมื่อพิจารณารายชื่อนั้นพบว่า ข้อที่มีระดับสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมากที่สุดคือ ท่านมีส่วนร่วมในการแข่งขันกีฬา ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.74 และข้อที่มีระดับสัมพันธภาพ

ในกลุ่มเพื่อน น้อยที่สุด คือ เมื่อท่านถูกเพื่อนขโมยของท่านต่อว่าเพื่อนให้เสียหายหรืออับอาย ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.79

การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์

ข้อมูลการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง หมายถึง ความถี่ในการรับข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์จากสื่อหรือนุคคล แสดงไว้ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 จำนวน ร้อยละของความถี่ในการรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์จากสื่อหรือนุคคลต่างๆ

(n=360)

การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์	ทุกวัน	10-13 วัน	6-9 วัน	1-5 วัน	ไม่เคย รับเลย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. สื่อโทรทัศน์ วิทยุ	84	60	60	95	61	2.03	1.4305	ปานกลาง
2. สื่อทางอินเทอร์เน็ต	127	58	70	68	37	2.47	1.3980	ปานกลาง
3. หนังสือพิมพ์	67	40	83	87	83	1.78	1.4059	ปานกลาง
4. นิตยสาร/วารสาร	44	91	70	90	65	1.89	1.3060	ปานกลาง
5. เพื่อน ญาติมิตร บุคคลที่รู้จัก	11	87	65	53	44	2.47	1.3779	ปานกลาง
6. पोสเตอร์ แผ่นพับ โบชัวร์ การจัดนิทรรศการ	52	52	70	108	78	1.70	1.3430	ปานกลาง
รวม						2.06	.9359	ปานกลาง

หมายเหตุ: ตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ

จากตารางที่ 5 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับความถี่ในการรับข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ พบว่า ค่าเฉลี่ยของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2.06 การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์จากทางอินเทอร์เน็ต และเพื่อน ญาติมิตร บุคคลที่รู้จัก มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด

คิดเป็น 2.47 จัดอยู่ในระดับปานกลาง รองลงมาเป็นการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์น้อยที่สุด คือ การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์จากโปสเตอร์ แผ่นพับ โบชัวร์ การจัดนิทรรศการ คิดเป็น 1.70

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ข้อมูลพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง หมายถึง ความถี่หรือความน้อยครั้ง (ต่อสัปดาห์) ในการเล่นเกมออนไลน์ แสดงไว้ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (n=360)

	n	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	360	3.07	.793	สูง
ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์				

จากตารางที่ 6 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ในภาพรวมของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์นั้นอยู่ในระดับสูง ค่าเฉลี่ยคิดเป็น 3.07 สำหรับความถี่นั้นค่าความถี่ที่มากที่สุดอยู่ที่ 1-2 วัน/สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 36.9 และน้อยที่สุด 5-6 วัน/สัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 11.1

ส่วนที่ 3 ผลการทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีลักษณะส่วนบุคคลแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.1 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

ตารางที่ 7 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง
ที่มีเพศต่างกัน

เพศ	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ชาย	180	2.33	1.1651	95.279*	.000
หญิง	180	1.13	1.1256		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 7 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง เพศชายกับนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งเพศหญิง พบว่า มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานที่ 1.2 นักเรียนมัธยมศึกษาที่ศึกษาในระดับชั้นปีแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ แตกต่างกัน

ตารางที่ 8 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง
ที่ศึกษาในระดับชั้นปีต่างกัน

ระดับชั้นปี	n	$\bar{X}$	S.D.	t	p
มัธยมศึกษาตอนต้น	180	1.66	1.2113	1.191	.276
มัธยมศึกษาตอนปลาย	180	1.81	1.3907		

จากตารางที่ 8 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่ง หนึ่งที่ศึกษาในระดับชั้นปีที่ต่างกัน ไม่พบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.3 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีระดับรายรับจากผู้ปกครองแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

ตารางที่ 9 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ที่มีระดับรายรับจากผู้ปกครองต่อสัปดาห์ต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม	20.056	2	10.028	6.059*	.003
ภายในกลุ่ม	590.808	357	1.655		
รวม	610.864	359			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 9 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ที่มีระดับรายรับจากผู้ปกครองต่างกัน พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ตารางที่ 10 การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เป็นรายคู่ จำแนกตามรายรับจากผู้ปกครอง

รายรับจากผู้ปกครอง		$\bar{X}$	(A1)	(A2)	(A3)
301-350 บาท	(A1)	1.37	-	*	*
มากกว่า 350 บาท	(A2)	1.81		-	-
น้อยกว่า และเท่ากับ 300 บาท	(A3)	1.99			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เพื่อให้ทราบว่า มีความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่มีในกลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่างกัน จึงทำการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยทีละคู่โดยใช้วิธีการทดสอบรายคู่ของเชฟเฟ (Scheffe's test) ดังแสดงในตารางที่ 10

สมมติฐานที่ 1.4 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

ตารางที่ 11 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม	95.538	2	47.769	33.093*	.000
ภายในกลุ่ม	515.326	257	1.443		
รวม	610.864	359			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 11 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมแตกต่างกัน พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 12 การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เป็นรายคู่ จำแนกตามคะแนนเฉลี่ยสะสม

คะแนนเฉลี่ยสะสม		$\bar{X}$	(A1)	(A2)	(A3)
3.01-4.00	(A1)	1.22	-	-	*
ต่ำกว่าและเท่ากับ 2.00	(A2)	2.17		-	-
2.01-3.00	(A3)	2.26			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เพื่อให้ทราบว่า มีความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่มีในกลุ่มที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่างกัน จึงทำการทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยทีละคู่โดยใช้วิธีการทดสอบรายคู่ของเชฟเฟ้ (Scheffe's test) ดังแสดงในตารางที่ 12

สมมติฐานที่ 1.5 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

ตารางที่ 13 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ที่มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์ต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม	9.832	3	3.277	1.941	.123
ภายในกลุ่ม	601.032	356	1.688		
รวม	610.864	359			

จากตารางที่ 13 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ที่มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2 สัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 14 ความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในครอบครัว มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (r)	P-value
สัมพันธภาพในครอบครัว	-.142	.007*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 14 เมื่อใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สันเพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างพบว่า สัมพันธภาพในครอบครัวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานที่ 3 สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ตารางที่ 15 ความสัมพันธ์ระหว่างสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรม
การเล่นเกมออนไลน์

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (r)	P-value
สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน	-.331	.000*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 15 เมื่อใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สันเพื่อทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างพบว่า สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานที่ 4 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน มีพฤติกรรม
การเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 16 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง
ที่มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม	62.865	2	31.432	20.477*	.000
ภายในกลุ่ม	547.999	357	1.535		
รวม	610.864	359			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 16 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ตารางที่ 17 การทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์
เป็นรายคู่ จำแนกตามการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์

การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์		$\bar{X}$	ต่ำ (A1)	ปานกลาง (A2)	สูง (A3)
ต่ำ	(A1)	.96	-	*	*
ปานกลาง	(A2)	1.76		-	-
สูง	(A3)	2.10			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เพื่อให้ทราบว่า มีความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา
แห่งหนึ่งที่มีในกลุ่มที่มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน จึงทำการทดสอบความแตกต่าง
ระหว่างค่าเฉลี่ยที่ระบุพบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ต่ำมี
พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกับนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่มีการเปิดรับสื่อเกม
ออนไลน์ปานกลาง และนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ต่ำ มีพฤติกรรม
การเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกับนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งที่มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์สูง อย่าง
มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงไว้ดังตารางที่ 17

สมมติฐานที่ 5 ลักษณะส่วนบุคคล สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน
และการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ สามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ได้

การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณและสหสัมพันธ์ เพื่อหาสมการที่จะใช้ในการประมาณค่าปัจจัย
ที่ต้องการศึกษา โดยอาศัยค่าของการใช้เส้นถดถอยมาช่วยในการหาปริมาณค่า โดยใช้การวิเคราะห์
ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน (Stepwise) เพื่อทำการค้นหาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเกิดปัญหาพฤติกรรม
การเล่นเกมออนไลน์ว่ามีมากน้อยเพียงใด จากนั้นนำผลการประมาณค่าที่ได้มาวิเคราะห์ความสัมพันธ์
ระหว่างตัวแปรอิสระและตัวแปรตามว่าเป็นไปตามสมมติฐานหรือไม่ เพื่อใช้ในการพยากรณ์
สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ พฤติกรรมการเล่น
เกมออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง สามารถอธิบาย
การนำตัวแปรอิสระเข้าสมการได้ดังนี้

$$Y = a + b_1 x_1 + b_2 x_2 + b_3 x_3 + b_4 x_4 + b_5 x_5 + b_6 x_6 + b_7 x_7 + b_8 x_8$$

ในการศึกษาครั้งนี้ได้ทำการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระกับตัวแปรอิสระ เพื่อป้องกันปัญหาตัวแปรอิสระมีความสัมพันธ์กันเอง การหาสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระต่างๆ ทั้ง 8 ตัว นั้นจะแสดงในรูปของตาราง Matrix ซึ่งแสดงไว้ดังตารางที่ 18

ตารางที่ 18 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (r) ระหว่างเพศ ระดับชั้นปี คะแนนเฉลี่ยสะสม รายรับจากผู้ปกครอง ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์

ตัวแปรอิสระ	เพศ (X ₁)	ระดับชั้นปี (X ₂)	ระดับรายรับจากผู้ปกครอง (X ₃)	คะแนนเฉลี่ยสะสม (X ₄)	ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ (X ₅)	การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ (X ₆)	สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน (X ₇)	สัมพันธภาพในครอบครัว (X ₈)
เพศ (X ₁)								
ระดับชั้นปี (X ₂)	1.00							
ระดับรายรับจากผู้ปกครอง (X ₃)	.028*	.197						
คะแนนเฉลี่ยสะสม (X ₄)	.000*	.003*	.942					
ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ (X ₅)	.073	.551	.367	.000*				
การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ (X ₆)	.757	.593	.049*	.000*	.917			
สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน (X ₇)	.000*	.219	.144	.000*	.000*	.465		
สัมพันธภาพในครอบครัว (X ₈)	.000*	.077	.078	.000*	.034*	.000*	.000*	

* หมายถึง มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

จากตารางที่ 18 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระที่ระดับนัยสำคัญ .05 โดยการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอนด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป เป็นการวิเคราะห์เพื่อหาสมการที่ใช้ในการประมาณค่าปัจจัยที่ต้องการศึกษา โดยอาศัยค่าของการใช้เส้นถดถอย และเพื่อต้องการหาสมการที่ใช้วัดอิทธิพลของปัจจัยที่ต้องการศึกษามีมากน้อยเพียงใด แล้วนำผลจากการประมาณค่าที่ได้มาพิจารณาความสัมพันธ์ของตัวแปรอิสระกับตัวแปรตามว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่ เพื่อนำมาใช้ในการพยากรณ์ปัจจัยที่ศึกษาจากปัจจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบขั้นตอน โดยการคัดเลือกตัวแปรอิสระเข้าสู่สมการ
พฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ พบว่ามี 5 ตัวแปรที่ได้รับการคัดเลือก คือ คะแนนเฉลี่ยสะสม (X_4) เพศ (X_1) การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ (X_6) สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน (X_7) ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ (X_5) เป็นตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง (Y) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 โดยมีขนาดความสัมพันธ์ค่า $F = 44.779$ และความสามารถรวมอธิบายหรือพยากรณ์ความเปลี่ยนแปลงสัดส่วนของความแปรปรวนในตัวแปรตาม อันเนื่องมาจากอิทธิพลของตัวแปรอิสระทุกตัวรวมกันได้ ร้อยละ 38.7 ($R^2 = .387$) โดยอีกร้อยละ 61.3 อธิบายได้ด้วยตัวแปรอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง แต่ไม่ได้รวมไว้ในสมการ

ส่วนค่าสัมประสิทธิ์ตัวแปรอิสระ (t) จะใช้ในการพิจารณาขนาดและทิศทางของความสัมพันธ์ของปัจจัยทั้ง 5 ตัวนั้น การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ (X_6) และ ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ (X_5) มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง (Y) ในทางเดียวกัน โดยมีค่าความสัมพันธ์เท่ากับ .254 และ .195 ตามลำดับ ส่วนคะแนนเฉลี่ยสะสม (X_4) เพศ (X_1) สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน (X_7) มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ (Y) ในทางตรงกันข้าม โดยมีค่าความสัมพันธ์เท่ากับ -.410, -.815 และ -.507 ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ตารางที่ 19 ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณเพื่อให้ตัวแปรอิสระ (ลักษณะส่วนบุคคล การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และสัมพันธภาพในครอบครัว) เป็นตัวพยากรณ์และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เป็นตัวแปรตาม

ตัวแปรอิสระ		B	S.E.	Beta	t	p
คะแนนเฉลี่ยสะสม	(X ₄)	-.410	.062	-.333	-6.622*	.000
เพศ	(X ₁)	-.815	.117	-.313	-6.945*	.000
การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์	(X ₆)	.254	.060	.182	4.271*	.000
สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน	(X ₇)	-.507	.133	-.177	-3.820*	.000
ความรู้ทางคอมพิวเตอร์	(X ₅)	.195	.064	.145	3.074*	.002
Multiple R = .622		R ² = .387		Adjusted R ² = .379		
Standard Error = 1.0281		F = 44.779		Sig F = .000		

หมายเหตุ: Y = พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ

จากตารางที่ 19 แสดงผลการวิเคราะห์ว่าปัจจัยเพศ และการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ (Y) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ สามารถเขียนให้อยู่ในรูปสมการถดถอยพหุคูณ ได้ดังนี้

$$\begin{aligned}
 Y \text{ (พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์)} &= 4.556 - .410 X_4 \text{ (คะแนนเฉลี่ยสะสม)} - .815 X_1 \text{ (เพศ)} \\
 &+ .254 X_6 \text{ (การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์)} - .507 X_7 \\
 &\text{(สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน)} + .195 X_5 \text{ (ความรู้ทางคอมพิวเตอร์)}
 \end{aligned}$$

ข้อวิจารณ์

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเรื่องสัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนกับ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ จำนวน 360 คน เมื่อจำแนกตามลักษณะส่วนบุคคลพบว่า กลุ่มตัวอย่างเป็น เพศชาย ร้อยละ 50.0 และเพศหญิง ร้อยละ 50.0 โดยกลุ่มตัวอย่างแบ่งออกเป็นสองระดับชั้นปี คือ กลุ่มระดับมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวนร้อยละ 50.0 และกลุ่มระดับมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวนร้อยละ 50.0 ในส่วนของระดับรายรับจากผู้ปกครอง กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับรายรับจากผู้ปกครอง มากกว่า 350 บาท ร้อยละ 47.3 รองลงมาที่ระดับรายรับจากผู้ปกครองระหว่าง 301-350 บาท ร้อยละ 28.3 และน้อยที่สุดมีรายรับจากผู้ปกครองต่ำกว่าหรือเท่ากับ 300 บาท ร้อยละ 24.4 ทั้งนี้ ระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมสะสมของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมระหว่าง 3.01 – 3.50 ร้อยละ 32.2 รองลงมาเป็นคะแนนเฉลี่ยสะสมระหว่าง 2.51 – 3.00 ระหว่าง 2.01 – 2.50 และ ระหว่าง 3.51 – 4.00 เป็นร้อยละ 27.5 ร้อยละ 20.0 และร้อยละ 18.6 ตามลำดับ คะแนนเฉลี่ยสะสมน้อยที่สุดมีจำนวน ร้อยละ 1.7 มีคะแนนเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00 และสำหรับความรู้ทางคอมพิวเตอร์กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีเกรดเฉลี่ยอยู่ที่ เกรด 3 จำนวนร้อยละ 57.8 รองลงมาเกรด 4 ร้อยละ 34.7 เกรด 2 ร้อยละ 5.3 และ น้อยที่สุด คือ เกรด 1 ร้อยละ 2.2

สัมพันธภาพในครอบครัวนั้นในภาพรวมอยู่ในระดับสูง เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ระดับ สัมพันธภาพในครอบครัวมากที่สุด คือ คนในครอบครัวของท่านช่วยเหลือเกื้อกูลกันเสมอ คิดเป็น ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.39 และข้อที่มีสัมพันธภาพในครอบครัวน้อยที่สุด คือ ท่านมักจะถูกทำโทษโดยที่ ผู้ปกครองไม่ได้ไต่ถามสาเหตุว่าเป็นอย่างไร คิดเป็นค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.09 ทั้งนี้การที่ระดับสัมพันธภาพ ในส่วนของการช่วยเหลือเกื้อกูลกันในครอบครัวมีระดับสูงนั้น อาจเนื่องมาจากความตระหนักของ ผู้ปกครองในการเอาใจใส่ดูแลบุตรหลานของตนใกล้ชิดมากขึ้น อาจยินยอมให้บุตรหลานของตนเล่น เกมออนไลน์ที่บ้านได้และคอยดูแลให้คำแนะนำอยู่ตลอด ซึ่งยิ่งทำให้ครอบครัวเกิดความสัมพันธ์ที่ดี เพิ่มขึ้นส่งผลให้คนในครอบครัวมีความรักความเข้าใจกันคอยช่วยเหลือเกื้อกูลกันตลอดเวลา

สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนนั้นในภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ระดับสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมากที่สุด คือ เมื่อท่านมีส่วนร่วมในการแข่งขันกีฬา ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.74 และข้อที่มีระดับสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน น้อยที่สุด คือ เมื่อท่านถูกเพื่อนขโมยของท่านต่อว่า เพื่อนให้เสียหาย หรืออับอาย ซึ่งเป็นคำถามเชิงลบ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 0.79 จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า

นักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งให้ความสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมของทางโรงเรียนและในส่วนของคำถามเชิงลบที่กล่าวว่าเมื่อท่านถูกเพื่อนขโมยของท่านต่อว่าเพื่อนให้เสียหายหรืออับอายมีค่าน้อยที่สุดนั้น อาจเนื่องมาจากนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งรู้จักการที่จะให้อภัยไม่แสดงพฤติกรรมที่รุนแรง ก้าวร้าวต่อกันแม้จะรู้ว่าเพื่อนกระทำผิด ทั้งนี้อาจจะมีวิธีในการแก้ไขปัญหานั้น เช่น การแจ้งครูประจำชั้น หรือพูดคุย ตักเตือนเพื่อน ซึ่งการแก้ไขปัญหาดังกล่าววิธีนี้จะไม่เกิดความรุนแรงหรือกระทบกระทั่งจนลามไปถึงการแตกแยก ทะเลาะวิวาท

ผลการวิจัยในส่วนของตัวแปรการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์พบว่า ข้อมูลการเปิดรับสื่อออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งมีความถี่ในการรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง โดยมีค่าเฉลี่ยในการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์จากสื่อทางอินเทอร์เน็ตและจากเพื่อน ญาติมิตร บุคคลที่รู้จักมากที่สุดคิดเป็น 2.47 รองลงมาเป็นการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์จากสื่อโทรทัศน์ วิทยุ คิดเป็น 2.03 และช่องทางการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ที่มีความถี่น้อยที่สุด คือ สื่อโปสเตอร์ แผ่นพับ โบชัวร์ และการจัดนิทรรศการคิดเป็นค่าเฉลี่ย 1.70 จากผลการวิจัยที่นักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งมีความถี่ในการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ จากสื่อทางอินเทอร์เน็ตและจากเพื่อน ญาติมิตร บุคคลมากที่สุดนั้น อาจเป็นเพราะการสื่อสารในปัจจุบันสามารถทำได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว จึงเป็นการง่ายสำหรับการรับข่าวสารต่างๆทางอินเทอร์เน็ต อีกทั้งช่วงอายุของกลุ่มตัวอย่างจัดว่าอยู่ในช่วงวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่ติดเพื่อน และชอบพบปะสังสรรค์ทำให้ช่องทางการรับข้อมูลข่าวสารจะโน้มไปทางเพื่อน ญาติมิตร บุคคลที่รู้จักมากกว่าสื่ออื่นๆ และการศึกษาที่นักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งมีความถี่ในการรับข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับเกมออนไลน์จากโปสเตอร์ แผ่นพับ โบชัวร์ และการจัดนิทรรศการน้อยที่สุดนั้น อาจเป็นเพราะนักเรียนมัธยมศึกษาไม่ค่อยนิยมที่จะเปิดรับสื่อเกมออนไลน์จากการจัดนิทรรศการ หรือการอ่านโฆษณาตามป้าย แผ่นพับต่างๆ หรือโปสเตอร์ แผ่นพับ โบชัวร์ การจัดนิทรรศการนั้นอาจมีการนำเสนอในเรื่องเกี่ยวกับเกมออนไลน์น้อยกว่าสื่ออื่นๆ

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างนั้นพบว่า อยู่ในระดับสูง โดยผู้ไม่เล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 16.5 และผู้เล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 83.5 แสดงให้เห็นว่าเกมออนไลน์นั้น เป็นที่นิยมเล่นสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ

เมื่อพิจารณาผลการวิจัยในการพิสูจน์สมมติฐานทางการวิจัยที่ตั้งไว้ ปรากฏผลดังต่อไปนี้

สมมติฐานที่ 1 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีลักษณะส่วนบุคคลแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.1 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

จากผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีเพศแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ.05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงแสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านเพศมีผลเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นไปในทางเดียวกับงานวิจัยของ ธนัสต์ (2544) ซึ่งพบว่าลักษณะประชากรศาสตร์ในด้านของเพศเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์และงานวิจัยของ Liedeman (1981) พบว่า การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษารายใหญ่เพศชายจะมีกิจกรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิง ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากว่าลักษณะพฤติกรรม ทักษะคิด นิสัย อารมณ์ ของบุคคลมีความแตกต่างกันไป ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่าการแสดงออกในกิจกรรมต่างๆ ระหว่างเพศชายกับเพศหญิงมีลักษณะที่แตกต่างกัน อาจส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาเพศชายและนักเรียนมัธยมศึกษาเพศหญิงให้เกิดความแตกต่างกัน ดังนั้น จึงสามารถสรุปได้ว่า ตัวแปรด้านเพศมีส่วนทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์นั้นแตกต่างกันจริง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

สมมติฐานที่ 1.2 นักเรียนมัธยมศึกษาที่ศึกษาในระดับชั้นปีแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

จากผลการวิเคราะห์ไม่แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีระดับชั้นปีแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงแสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านระดับชั้นปีไม่มีผลเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ซึ่งจากงานวิจัยของ น้ำทิพย์ (2543) พบว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับการศึกษา มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ต โดยกลุ่ม

ตัวอย่างนิยมใช้รับส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์และการสืบค้นข้อมูล ทั้งนี้พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมีลักษณะการใช้ที่หลากหลาย แต่ที่ผู้วิจัยมุ่งเน้นในงานวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จึงอาจทำให้เกิดความแตกต่างในเรื่องของปัจจัยในการส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมเนื่องมาจากระดับชั้นปีที่แตกต่างกัน มิได้เป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้เกิดความแตกต่างในส่วนของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อาจเป็นไปได้ว่า การทำกิจกรรมต่างๆ รวมถึงการเล่นเกมออนไลน์ ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้ได้ขึ้นอยู่ระดับชั้นปี ซึ่งส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแต่ละระดับชั้นปีไม่มีความแตกต่างกัน จึงไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 1.3 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีรายรับจากผู้ปกครองแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

จากผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีรายรับจากผู้ปกครองแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงแสดงให้เห็นว่า ปัจจัยด้านรายรับจากผู้ปกครองมีผลเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจาก รายรับ จากผู้ปกครองเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้ลักษณะการทำกิจกรรมต่างๆ ของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน กล่าวคือการเล่นเกมออนไลน์นั้น มีทั้งประเภทเกมที่เสียค่าบริการและไม่เสียค่าบริการ ซึ่งในความเป็นจริงหากมีรายรับจากผู้ปกครองน้อยก็จะมีแนวโน้มพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์น้อยและหากมีรายรับจากผู้ปกครองมากก็จะมีแนวโน้มพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากตามไปด้วย ซึ่งจะเห็นได้จากผลการวิจัยในกลุ่มของรายรับจากผู้ปกครองมากกว่า 350 บาทนั้น มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกับกลุ่มของรายรับจากผู้ปกครอง 301-350 บาท โดยกลุ่มรายรับจาก ผู้ปกครองมากกว่า 350 บาท มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูงกว่ากลุ่มรายรับจากผู้ปกครอง 301-350 บาท แต่ทั้งนี้ในบางกรณีก็จำเป็นต้องขึ้นกับปัจจัยอื่นๆ ที่มาร่วมสนับสนุน เช่น ในกรณี ของกลุ่มรายรับจากผู้ปกครองน้อยกว่าและเท่ากับ 300 บาท มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกับกลุ่มของรายรับจากผู้ปกครอง 301-350 บาท โดยกลุ่มรายรับจากผู้ปกครองน้อยกว่าและเท่ากับ 300 บาท มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูงกว่ากลุ่มรายรับจากผู้ปกครอง 301-350 บาท ดังนั้น จึงเห็นได้ว่าตัวแปรด้านรายรับจากผู้ปกครองของนักเรียนมัศึกษากับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีความแตกต่างกันจริง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

สมมติฐานที่ 1.4 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

จากผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงแสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านคะแนนเฉลี่ยสะสมมีผลเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มคะแนนเฉลี่ยสะสม 2.01-3.00 มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกับกลุ่มคะแนนเฉลี่ยสะสม 3.01- 4.00 โดยกลุ่มคะแนนเฉลี่ยสะสม 2.01-3.00 มีค่าเฉลี่ยพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูงกว่ากลุ่มคะแนนเฉลี่ยสะสม 3.01-4.00 ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากคะแนนเฉลี่ยสะสม เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้ลักษณะการทำกิจกรรมต่างๆ ของนักเรียนมัธยมศึกษาแต่ละคนมีความแตกต่างกันออกไป โดย นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีคะแนนเฉลี่ยสะสมอยู่ในเกณฑ์สูงอาจให้ความสนใจเกี่ยวกับบทเรียนความรู้ทางวิชาการต่างๆ มากกว่าที่จะสนใจในเรื่องของเกมออนไลน์ จึงเป็นส่วนให้เกิดความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแต่ละคน ดังนั้น จึงเห็นได้ว่าตัวแปรด้านคะแนนเฉลี่ยสะสมของนักเรียนมัศึกษากับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีความแตกต่างกันจริง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานที่ 1.5 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

จากผลการวิเคราะห์ไม่แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีความรู้ทางคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงแสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านความรู้ทางคอมพิวเตอร์ไม่มีผลเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มิได้ขึ้นอยู่กับความรู้ทางคอมพิวเตอร์แต่อย่างใด ระดับความรู้ทางคอมพิวเตอร์เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่บอกระดับคะแนนการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์เบื้องต้นของนักเรียนมัธยมศึกษาเท่านั้น แต่มิใช่เป็นตัวชี้วัดในเรื่องของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อีกทั้งเกมออนไลน์มีหลากหลาย

ประเภทเกมให้เลือกเล่น ซึ่งไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะมากมายในการเล่น ดังนั้น ผลการวิจัยจึงไม่ส่งผลให้เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สมมติฐานที่ 2 สัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

จากผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า สัมพันธภาพในครอบครัวมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงแสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านสัมพันธภาพในครอบครัวมีผลเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากแต่ละคนมีความเป็นอยู่ในครอบครัวที่แตกต่างกัน การอบรมเลี้ยงดู ลักษณะของครอบครัวมีความแตกต่างกัน ซึ่งปัจจัยเหล่านี้จะส่งผลให้ความคิดความอ่านการกระทำของนักเรียนมัธยมศึกษาแต่ละคนมีความแตกต่างกัน จากปัจจัยเหล่านี้หากครอบครัวใดที่มีความเข้าใจในตัวบุตรหลานแม้ว่าบุตรหลานจะเล่นเกมออนไลน์ก็มีความเข้าใจโดยการอนุญาตให้เล่นเกมออนไลน์ได้แต่จะแนะนำในเรื่องของการจัดสรรเวลาให้ถูกต้องซึ่งเป็นไปในแนวทางเดียวกับงานวิจัยของ จุฬากร (2547) ซึ่งพบว่า ผู้ปกครองร้อยละ 70.9 จะนำสิ่งที่พบเห็นเกี่ยวกับอินเทอร์เน็ตมาพูดคุยให้เด็กๆ ฟัง ทั้งในด้านที่เป็นประโยชน์และไม่เป็นประโยชน์และให้คำปรึกษาแก่เด็กๆ การเล่นเกมออนไลน์จึงกลายเป็นเพียงกิจกรรมหนึ่งใน ครอบครัว บุตรหลานก็จะใช้เวลากับครอบครัวมากกว่าที่จะหมกมุ่นกับเกมออนไลน์ แต่หากครอบครัวที่ผู้ปกครองขาดการเอาใจใส่ต่อบุตรหลาน เมื่อบุตรหลานเล่นเกมออนไลน์อาจไม่เคยให้คำแนะนำในการแบ่งสรรเวลาที่ถูกต้อง ไม่ดักเตือนให้ตระหนักถึงหน้าที่ของนักเรียนที่จะต้องหมั่นเพียร ก็อาจทำให้บุตรหลานให้ความสนใจและเล่นเกมออนไลน์จะละเลย ไม่ใส่ใจบุคคลรอบข้างหรือคนในครอบครัว อีกทั้งยังทำให้เสียการเรียนและเสียสุขภาพแสดงว่าหากมีสัมพันธภาพในครอบครัวสูงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ก็จะลดต่ำลง และหากมีสัมพันธภาพในครอบครัวต่ำก็จะส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูงขึ้น ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าตัวแปร ด้านสัมพันธภาพในครอบครัวของนักเรียนมัธยมศึกษาสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กันจริง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานที่ 3 สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

จากผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมีความสัมพันธ์ในทางตรงกันข้ามกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .05 ซึ่ง

เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงแสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนมีผลเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากนักเรียนมัธยมศึกษาจัดอยู่ในช่วงวัยรุ่น เป็นวัยที่ให้ความสำคัญกับเพื่อนเป็นอย่างมากอาจเป็นไปได้ว่า ในกลุ่มเพื่อนนั้นมีการเล่นเกมออนไลน์จึงมีการเล่าสู่กันฟัง แลกเปลี่ยนความคิดเห็น พูดคุยในเรื่องเกมออนไลน์ จึงส่งผลให้ทุกคนในกลุ่มต่างมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เพื่อที่จะสามารถพูดคุยกับกลุ่มเพื่อนได้ และทำให้รู้สึกว่าเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาที่มีสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนไม่มากอาจจะมีความคิดว่าไม่มีความจำเป็นที่จะต้องมีการเล่นเกมออนไลน์ เหมือนในกลุ่มทั้งนี้ อาจเป็นผลมาจากความไม่ชอบเล่นเกมออนไลน์หรือปัจจัยอื่นๆ ดังนั้น จึงเห็นได้ว่าตัวแปรด้านสัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อนของนักเรียนมัศึกษากับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กันจริง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สมมติฐานที่ 4 นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

จากผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมัธยมศึกษาที่มีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ จึงแสดงให้เห็นว่าปัจจัยด้านการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์มีผลเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการรับรู้ข่าวสารจากสื่อต่างๆ เป็นเหมือนปัจจัยหนึ่งที่เป็นการกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมเกิดขึ้น นักเรียนมัธยมศึกษาจัดอยู่ในช่วงวัยรุ่น เป็นวัยที่อยากรู้ อยากลอง อยากเล่น เมื่อได้รับรู้ข้อมูลข่าวสาร ที่เกี่ยวกับเกมออนไลน์ก็อาจให้ความสนใจในระดับหนึ่งและเมื่อมีการกระตุ้นโดยการเพิ่มความถี่ในการรับข้อมูลข่าวสารเพิ่มขึ้น ก็ยังส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น ซึ่ง แตกต่างจากผู้ที่ได้รับข้อมูลข่าวสารน้อยหรืออาจไม่ได้รับเลย ก็จะไม่ทราบในส่วนของคุณข้อมูลต่างๆ เกี่ยวกับเกมออนไลน์ ทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์นั้นเกิดขึ้นน้อยหรืออาจไม่เกิดขึ้นเลย ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าตัวแปรด้านการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัศึกษากับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มีความแตกต่างกันจริง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

สมมติฐานที่ 5 ลักษณะส่วนบุคคล การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และสัมพันธภาพในครอบครัว สามารถร่วมกันพยากรณ์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ได้

ผลการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบมีขั้นตอนในการพยากรณ์ตัวแปรตามด้านพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ในบรรดาชุดของตัวแปรอิสระทั้ง 8 ตัว มีอยู่ 2 ตัว ที่มีผลต่อตัวแปรตาม พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ได้แก่ เพศ และการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ โดยมีค่า F ที่คำนวณได้เท่ากับ 49.534 และค่าสัมประสิทธิ์ การพยากรณ์ เท่ากับ .217 แสดงว่าตัวแปรอิสระทั้ง 2 ตัว สามารถร่วมกันพยากรณ์ พฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ได้ร้อยละ 21.7 ส่วนตัวแปรอิสระอื่นที่เหลือ ได้แก่ ระดับชั้นปี รายรับจาก ผู้ปกครอง คะแนนเฉลี่ยสะสม ความรู้ทางคอมพิวเตอร์ สัมพันธภาพในครอบครัว และสัมพันธภาพ ในกลุ่มเพื่อน ไม่พบว่า มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่ง จึงสรุปได้ดังนี้คือ

ลักษณะข้อมูลส่วนบุคคลด้านเพศมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้ เมื่อกล่าวถึงลักษณะทางพฤติกรรมจะพบว่าเพศชายมีลักษณะทางเพศที่ แตกต่างจากเพศหญิง ไม่ว่าจะเป็นรสนิยม ทักษะคิด ความต้องการ ที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การทำ กิจกรรมต่างๆ เกิดความแตกต่างกัน ซึ่งตรงกับที่ ประมะ (2533) กล่าวว่า ผู้หญิงกับผู้ชายมีความ แตกต่างกันอย่างมากในเรื่องความคิด ค่านิยม ทักษะคิด ทั้งนี้ เพราะวัฒนธรรมและสังคมกำหนด บทบาทและกิจกรรมของคนสองเพศไว้ต่างกัน จากความแตกต่างระหว่างเพศนี้จึงส่งผลให้พฤติกรรมการ เล่นเกมออนไลน์นั้นมีความแตกต่างกันด้วย ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ ธนส์ถ์ (2544) พบว่า เพศเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการใช้เว็บไซต์อินเทอร์เน็ต และตัวแปรปัจจัยด้านการเปิดรับสื่อ เกมออนไลน์มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดย นักเรียนมัศึกษามีระดับการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง อาจเป็นไปได้ว่าหาก นักเรียนมัธยมศึกษาได้มีโอกาสเปิดรับสื่อเกมออนไลน์มากขึ้น ก็จะส่งผลให้พฤติกรรมการเล่นเกม ออนไลน์มากขึ้นด้วย ซึ่งตรงกับ อรุณี (2532 อ้างถึงใน ชัยนันท์, 2546) กล่าวว่า การสื่อสารของ มนุษย์จะ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงท่าทีและพฤติกรรมของผู้รับสาร อันเป็นผลโดยตรงจากที่ ได้รับสาร ซึ่งหากมีการเปิดรับสื่อเพิ่มมากขึ้นย่อมส่งผลให้พฤติกรรมนั้นมีการแสดงออกมากขึ้น ด้วย

จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรอิสระทั้ง 2 ตัว ที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จากการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณแบบมีขั้นตอนในแต่ละคู่ของตัวแปร สรุปได้ดังนี้

ลักษณะส่วนบุคคลด้านเพศมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากค่าบวจากการทดสอบมีค่าเท่ากับ -8.737 และค่านัยสำคัญ (Sig) ที่คำนวณได้เท่ากับ .000 ซึ่งต่ำกว่า .05 ทั้งนี้จากการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์ความสัมพันธ์ (B) ของตัวแปรอิสระด้านเพศมีค่าเท่ากับ -.313 ซึ่งมีค่าเป็นลบ และเป็นความสัมพันธ์ในเชิงผกผัน จึงสรุปได้ว่าถ้าคะแนนระดับด้านเพศของนักเรียนมัธยมศึกษาเพศหญิงมีค่าสูงขึ้นจะมีผลทำให้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ลดลง ซึ่งสามารถพยากรณ์ได้ว่า เมื่อนักเรียนมัธยมศึกษาเพศหญิงยิ่งสูงขึ้นจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ยิ่งลดลง

ปัจจัยด้านการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากค่าบวจากการทดสอบมีค่าเท่ากับ 4.624 และค่านัยสำคัญ (Sig) ที่คำนวณได้เท่ากับ .000 ซึ่งต่ำกว่า .05 ทั้งนี้จากการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์ความสัมพันธ์ (B) ของตัวแปรอิสระด้านการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์มีค่าเท่ากับ .086 ซึ่งมีค่าเป็นบวก เพราะฉะนั้นสามารถสรุปได้ว่ากรณีที่พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูงขึ้น การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ย่อมอยู่ในระดับสูงขึ้นด้วย สามารถพยากรณ์ได้ว่าเมื่อนักเรียนมัธยมศึกษามีการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์บ่อยครั้งขึ้นจะมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์สูงขึ้นตามไปด้วย