

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	จำนวนประชากรของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย ของแต่ละโรงเรียนในเขตพื้นที่นครหลวง	30
4.1	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ.....	35
4.2	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ	36
4.3	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา.....	36
4.4	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้ต่อเดือน.....	37
4.5	แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเคยหรือ ไม่เคยเรียนวิชาคอมพิวเตอร์.....	37
4.6	แสดงจำนวนค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์	38
4.7	แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เล่นเกม ออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์.....	39
4.8	แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่เล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	40
4.9	แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามจำนวนชั่วโมง ในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อวัน	40
4.10	แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกม ออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์.....	41
4.11	แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามจำนวนค่าใช้จ่าย ในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	42
4.12	แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการเข้า เว็บไซต์ เกม ออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ จำแนกตามลำดับความสำคัญ.....	42
4.13	แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับจาก การเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ เรียงตามลำดับได้ดังนี้.....	43
4.14	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างตามรูปแบบ ของการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์.....	44

4.15	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของนักเรียน มัธยมศึกษาของผลกระทบทางด้านสุขภาพ จากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	46
4.16	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของนักเรียน มัธยมศึกษาของผลกระทบทางด้านการเงิน จากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	47
4.17	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของนักเรียน มัธยมศึกษาของผลกระทบทางการศึกษา จากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	48
4.18	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของนักเรียน มัธยมศึกษาของผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว จากการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	49
4.19	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของนักเรียน มัธยมศึกษาของผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน จากการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	50
4.20	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เรื่องความคิดเห็นของนักเรียน มัธยมศึกษาของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	51
4.21	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับระยะเวลาที่เริ่มเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ระยะเวลาต่อวันในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ช่วงเวลา ที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ในการเล่น เกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	52
4.22	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างอายุ กับระยะเวลาที่เริ่มเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ระยะเวลาต่อวันในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ ในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	55

4.23	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างระดับการศึกษา กับระยะเวลา ที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ระยะเวลาต่อวันในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	59
4.24	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ต่อเดือน กับระยะเวลา ที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ระยะเวลาต่อวันในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	63
4.25	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ กับ ระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ระยะเวลาต่อวันในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	67
4.26	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาในการเริ่มเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจาก การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกัน	70
4.27	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจาก การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกัน	73
4.28	ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลกระทบรายคู่จำแนกตามจำนวนวันในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์ด้วยวิธี LSD	76
4.29	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อวัน ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิด จากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกัน	77
4.30	ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อวัน	80
4.31	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างช่วงเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจาก การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกัน	81

4.32	ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์ ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบ ที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกัน.....	84
4.33	ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลกระทบรายคู่จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์ ด้วยวิธี LSD.....	87
4.34	ความถี่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์.....	88