

## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

จากการสำรวจการศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่เล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ จำนวน 400 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย ซึ่งสามารถนำเสนอในรูปแบบของตาราง ร้อยละ ตารางทดสอบความสัมพันธ์ และตารางทดสอบค่าเฉลี่ย ได้ตามลำดับดังนี้

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนที่ 2 การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนมัธยมศึกษาต่อเรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

ส่วนที่ 4 การทดสอบสมมติฐาน

### ส่วนที่ 1

#### ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา รายได้ เคย หรือ ไม่เคย เรียนวิชาคอมพิวเตอร์ โดยนำเสนอข้อมูลเป็นจำนวนและร้อยละ ตามตารางที่ 4.1–4.6 ดังต่อไปนี้

#### ตารางที่ 4.1

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	269	67.3
หญิง	131	32.7
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ประกอบด้วย ที่เป็นเพศชายมีมากกว่า เพศหญิงกล่าวคือ มีเพศชายคิดเป็นร้อยละ 67.3 มีเพศหญิงคิดเป็นร้อยละ 32.7

ตารางที่ 4.2

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
11-12 ปี	48	12.0
13-14 ปี	127	31.7
15-16 ปี	97	24.3
17-18 ปี	128	32.0
รวม	400	100.0

ตารางที่ 4.2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 17-18 ปี คิดเป็นร้อยละ 32 รองลงมาได้แก่ ช่วงอายุ 13-14 ปี คิดเป็นร้อยละ 31.7 ช่วงอายุ 15-16 ปี คิดเป็นร้อยละ 24.3 และ ช่วงอายุ 11 -12 ปีคิดเป็นร้อยละ 12

ตารางที่ 4.3

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนต้น	205	51.3
มัธยมศึกษาตอนปลาย	195	48.7
รวม	400	100.0

ตารางที่ 4.3 พบว่า ระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นกลุ่มนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นร้อยละ 51.3 และระดับมัธยมศึกษาตอนปลายร้อยละ 48.7 ซึ่งมีความใกล้เคียงกัน

## ตารางที่ 4.4

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้ต่อเดือน

รายได้	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1,000 บาท	85	21.3
1,001-1,500 บาท	81	20.3
1,501-2,000 บาท	74	18.4
มากกว่า 2,000 บาท	160	40.0
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4.4 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้มากกว่า 2,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมาได้แก่ ผู้มีรายได้น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1,000 บาท ที่ร้อยละ 21.3 ตามมาด้วยผู้ที่มีรายได้ 1,001-1,500 บาท และ 1,501-2,000 บาท ที่ร้อยละ 20.3 และ 18.4 ตามลำดับ

## ตารางที่ 4.5

แสดงจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเคยหรือไม่เคยเรียน

วิชาคอมพิวเตอร์

การเรียนคอมพิวเตอร์	จำนวน	ร้อยละ
เคย	372	93.0
ไม่เคย	28	7.0
รวม	400	100.0
ระยะเวลาในการเรียนคอมพิวเตอร์ (ปี)	$\bar{X} = 5.31, SD. = 3.120, Min = 0 Max = 15$	

จากตารางที่ 4.5 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เคยมีการเรียนคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 93 และไม่เคยเรียนคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 7 โดยค่าเฉลี่ยของระยะเวลาที่เคยเรียนอยู่ที่ 5.31 ปี

ตารางที่ 4.6  
แสดงจำนวนค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง  
ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์

ประเภทการใช้งาน	ระดับความถี่					$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
	ไม่เคยใช้	นาน ๆ ครั้ง	ค่อนข้างน้อย	บ่อย	เป็นประจำ			
ใช้ในการพิมพ์ รายงาน การบ้าน	1 0.3	23 5.8	59 14.8	187 46.8	130 32.5	3.06	0.851	บ่อย
ติดตามข้อมูลข่าวสาร	2 0.5	32 8.0	75 18.8	196 49.0	95 23.8	2.88	0.881	บ่อย
ใช้โปรแกรม พจนานุกรม (คำศัพท์)	35 8.8	86 21.5	143 35.8	97 24.3	39 9.8	2.05	1.095	ค่อนข้าง น้อย
เล่นเกมคอมพิวเตอร์	2 0.5	4 1.0	51 12.8	154 38.5	189 47.3	3.31	0.768	เป็น ประจำ
รับ-ส่ง จดหมาย อิเล็กทรอนิกส์ (อีเมล)	13 3.3	55 13.8	77 19.3	123 30.8	132 33.0	2.77	1.146	บ่อย
เพื่อสนทนา	5 1.3	21 5.3	57 14.3	128 32.0	189 47.3	3.19	0.951	บ่อย
การดาวน์โหลดข้อมูล/ โปรแกรม	15 3.8	42 10.5	71 17.8	141 35.3	131 32.8	2.83	1.112	บ่อย
อ่านและแสดง ความคิดเห็นบน บอร์ด	25 6.3	71 17.8	99 24.8	115 28.8	90 22.5	2.44	1.196	บ่อย
รวม						2.81	0.610	บ่อย

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ว่ากลุ่มตัวอย่างที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์โดยรวม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.81 อยู่ในระดับบ่อย เมื่อพิจารณาประเภทการใช้งาน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.31 อยู่ในระดับเป็นประจำ รองลงมาคือเพื่อสนทนา มีค่าเฉลี่ย 3.19 ตามมาด้วย ใช้ในการพิมพ์งานการบ้าน ค่าเฉลี่ย 3.06 โดยทั้งสองประเภทนี้จัดอยู่ในระดับบ่อย สำหรับเทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างใช้น้อยที่สุดคือการใช้โปรแกรมพจนานุกรมซึ่งมีเพียงร้อยละ 9.8 ที่ใช้งานเป็นประจำ และมีค่าเฉลี่ย 2.05 ซึ่งอยู่ในระดับค่อนข้างน้อย

## ส่วนที่ 2

### การเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

การเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ของกลุ่มตัวอย่างได้แก่ ระยะเวลาที่เล่น จำนวนวันที่เล่นต่อสัปดาห์ จำนวนชั่วโมงในการเล่นต่อวัน ช่วงเวลาที่นิยมเล่น ค่าใช้จ่ายในการเล่น เหตุผลที่เข้าไปที่เว็บไซต์เกม ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม รูปแบบของการเล่นเกม โดยนำเสนอข้อมูลเป็นจำนวนและร้อยละ ตามตารางที่ 4.7 - 4.14 ดังต่อไปนี้

#### ตารางที่ 4.7

แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลา  
ที่เล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

ท่านเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ มานานเท่าไร	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เกิน 3 เดือน	129	32.3
มากกว่า 3 เดือน-ไม่เกิน 6 เดือน	88	22.0
มากกว่า 6 เดือน- ไม่เกิน 1 ปี	99	24.7
มากกว่า 1 ปี	84	21.0
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4.7 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ มาแล้วไม่เกิน 3 เดือน คิดเป็นร้อยละ 32.3 รองลงมา คือเล่นมากกว่า 6 เดือน -ไม่เกิน 1 ปี คิดเป็น ร้อยละ 24.7 ตามมาด้วย เล่นมากกว่า 3 เดือน-ไม่เกิน 6 เดือน และ เล่นมากกว่า 1 ปี ที่ ร้อยละ 22.0 และ 21.0 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8  
แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลา  
ที่เล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

จำนวนครั้งในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์	จำนวน	ร้อยละ
1-2 วันต่อสัปดาห์	164	41.0
3-4 วันต่อสัปดาห์	123	30.8
5-6 วันต่อสัปดาห์	51	12.8
ทุกวัน	62	15.4
รวม	400	100.0

ตารางที่ 4.8 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ 1-2 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 41.0 รองลงมาคือ 3-4 วันต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 30.8 ตามมาด้วยทุกวัน และ 5-6 วันต่อสัปดาห์ ที่ร้อยละ 15.4 และ ร้อยละ 12.8 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9  
แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อวัน

ท่านเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ วันละ	จำนวน	ร้อยละ
ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	203	50.7
มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่เกิน 4 ชั่วโมง	130	32.5
มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่เกิน 6 ชั่วโมง	35	8.7
มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่เกิน 8 ชั่วโมง	23	5.8
8 ชั่วโมงขึ้นไป	9	2.3
รวม	400	100.0

จากตารางที่ 4.9 พบว่ากลุ่มตัวอย่างประมาณครึ่งหนึ่งเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ วันละไม่เกิน 2 ชั่วโมง เป็นร้อยละ 50.7 รองลงมาจะเล่น มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่เกิน 4 ชั่วโมง ที่ร้อยละ 32.5 ตามมาด้วย มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่เกิน 6 ชั่วโมง และ มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่เกิน 8 ชั่วโมง ที่ร้อยละ 8.7 และ 5.8 ตามลำดับ ขณะมีผู้เล่นมากกว่า 8 ชั่วโมง ที่ร้อยละ 2.3

ตารางที่ 4.10

แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามช่วงเวลาที่นิยมเล่น  
เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

ช่วงเวลาที่ท่านนิยมเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ มากที่สุด	จำนวน	ร้อยละ
8.00-12.00 น.	22	5.4
12.01-16.00 น.	97	24.3
16.01-20.00 น.	121	30.3
20.01-24.00 น.	147	36.7
หลัง 24.01	13	3.3
รวม	400	100.0

ตารางที่ 4.10 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ จะเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ในช่วงเวลา 20.01-24.00 น. คิดเป็นร้อยละ 36.7 รองลงคือ 16.01-20.00 น. คิดเป็นร้อยละ 30.3 ตามมาด้วย ช่วงเวลา 12.01-16.00 น. และ ช่วงเวลา 8.00-12.00 น. คิดเป็นร้อยละ 24.3 และ ร้อยละ 5.4 ตามลำดับ สำหรับช่วงเวลาที่มิผู้นิยมเล่นน้อยที่สุดคือ ช่วงเวลา หลัง 24.01 น. คิดเป็นร้อยละ 3.3

ตารางที่ 4.11  
แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามจำนวนค่าใช้จ่าย  
ในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 50 บาท	160	40.0
51-100 บาท	106	26.4
101 - 200 บาท	73	18.3
มากกว่า 200 บาท	61	15.3
รวม	400	100.0

ตารางที่ 4.11 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะใช้เงินน้อยกว่า 50 บาทต่อสัปดาห์ คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมาคือ 51-100 บาทที่ร้อยละ 26.4 ตามมาด้วย 101-200 บาท และมากกว่า 200 บาทที่ร้อยละ 18.3 และ 15.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.12  
แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการเข้าเว็บไซต์  
เกม ออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ จำแนกตามลำดับความสำคัญ

วัตถุประสงค์ในการเข้าเว็บไซต์เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	อันดับ 1		อันดับ 2		อันดับ 3	
	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
เล่นเกมออนไลน์	345	86.3	13	3.2	27	6.7
พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูลผู้เล่น	11	2.7	145	36.3	67	16.8
อ่านข่าวประชาสัมพันธ์ หรือ กิจกรรมต่าง ๆ	12	3.0	137	34.3	90	22.5
ศึกษาวิธีการเล่น กฎกติกา มารยาทในการเล่น	27	6.7	22	5.5	41	10.3
บริการเว็บบอร์ดถามตอบปัญหาภายในเกมออนไลน์	-	-	21	5.2	84	21.0
ดาวน์โหลดใช้บริการดาวน์โหลดเพลง หรือ เพลงประกอบ เกมออนไลน์	3	0.8	26	6.5	55	13.7
อื่น ๆ	2	0.5	2	0.5	-	-
ไม่เลือก	-	-	34	8.5	36	9.0
รวม	400	100.0	400	100.0	400	100.0

จากตารางที่ 4.12 พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์สำคัญเป็นอันดับ 1 ในการเข้าเว็บไซต์ เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ คือ การเข้าไปเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 86.3 รองลงมา คือ การศึกษาวิธีการเล่น ที่ร้อยละ 6.7

เมื่อพิจารณาวัตถุประสงค์อันดับที่ 2 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะใช้พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูลผู้เล่น และอ่านข่าวประชาสัมพันธ์หรือกิจกรรมต่าง ๆ ใกล้เคียงกัน ที่ร้อยละ 36.3 และ 34.3 ตามลำดับ

สำหรับวัตถุประสงค์อันดับที่ 3 ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ นั่น คือ การเข้าไปอ่านข่าวประชาสัมพันธ์ หรือ กิจกรรมต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 22.5 รองลงมาคือการใช้บริการเว็บบอร์ดถามตอบปัญหาภายในเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 21.0

จากตารางจะสังเกตเห็นได้ว่า วัตถุประสงค์หลักที่เข้าไปในเว็บไซต์ เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ คือ เข้าไปเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ นอกเหนือจากนี้จะใช้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข้อมูลผู้เล่น และอ่านข่าวประชาสัมพันธ์ หรือ กิจกรรมต่าง ๆ แสดงให้เห็นว่าสังคมของคนเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ จะมีการพูดคุยกับกลุ่มผู้เล่นด้วยกันเอง รวมทั้งสนใจในข่าวสารและการจัดกิจกรรมของทาง เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

ตาราง 4.13

แสดงจำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ เรียงตามลำดับได้ดังนี้

ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์*	จำนวน	ร้อยละ
ได้รับความสนุกสนานและเพลิดเพลิน	347	86.8
ไว้พักผ่อนคลายสมอง	219	54.8
ฝึกทักษะมีสมาธิ พัฒนาสติปัญญาและไหวพริบ	115	28.8
เกิดความพึงพอใจ สามารถพูดคุยและทำให้เข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ดี	102	25.5
ฝึกประสาทสัมผัสของร่างกาย เช่น ตา นิ้วมือ สมอง	99	24.8
สร้างจินตนาการที่สร้างสรรค์	95	23.8
อื่น ๆ	6	1.5

\* เลือกคำตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

จากตารางที่ 4.13 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คิดว่าได้รับความสนุกเพลิดเพลินจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ร้อยละ 86.8 รองลงมาคือ ไข่มุกผ่องคลายสมอง และฝึกสมาธิ พัฒนาสติปัญญาและไหวพริบ คิดเป็นร้อยละ 54.8 และ 28.8 ตามลำดับ ตามมาคือ ประโยชน์เรื่อง การเกิดความพึงพอใจ สามารถพูดคุย และทำให้เข้ากับกลุ่มเพื่อนได้ดี และฝึกประสาทสัมผัสของร่างกาย เช่น ตา นิ้วมือ สมอง พบว่า มีร้อยละ 25.5 และ 24.8 ตามลำดับ ขณะที่กลุ่มตัวอย่างมองว่าประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ที่น้อยที่สุด คือ การสร้างจินตนาการที่สร้างสรรค์ คิดเป็นร้อยละ 23.8

ตารางที่ 4.14

แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างตามรูปแบบของการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

รูปแบบการเล่นเกม ออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	ระดับการเปิดรับ					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	ไม่เคย เลย	นาน ๆ ครั้ง	ค่อนข้าง น้อย	บ่อย	เป็น ประจำ			
<b>รูปแบบการเล่น</b>								
ท่านเล่นเกมคนเดียว	3 0.8%	40 10.0%	64 16.0%	159 39.8%	134 33.5%	2.95	0.981	บ่อย
ท่านเล่นเกมกับเพื่อน	13 3.3%	49 12.3%	63 15.8%	152 38.0%	123 30.8%	2.81	1.102	บ่อย
ท่านเล่นเกมกับพี่หรือน้อง	49 12.3%	124 31.0%	91 22.8%	88 22.0%	48 12.0%	1.91	1.223	ค่อนข้างน้อย
ท่านเล่นเกมกับคนอื่น	32 8.0%	72 18.0%	68 17.0%	142 35.5%	86 21.5%	2.45	1.233	บ่อย
<b>สถานที่เล่น</b>								
ท่านเล่นเกมในบ้าน	20 5.0%	28 7.0%	51 12.8	94 23.5%	207 51.8%	3.10	1.170	บ่อย
ท่านเล่นเกมในโรงเรียน	147 36.8%	140 35.0%	48 12.0	43 10.8%	22 5.5%	1.13	1.183	นานครั้ง
ท่านเล่นเกมที่บ้านเพื่อน/ คนรู้จัก/ญาติ	68 17.0%	160 40.0%	46 11.5	78 19.5%	48 12.0%	1.70	1.291	ค่อนข้างน้อย
ท่านเล่นเกมที่ร้านบริการ อินเทอร์เน็ต	82 20.5%	106 26.5%	85 21.3	68 17.0%	59 14.8%	1.79	1.344	ค่อนข้างน้อย
ท่านเล่นเกมใน ห้างสรรพสินค้า	159 39.8%	115 28.8%	46 11.5	49 12.3%	31 7.8%	1.20	1.291	นาน ๆ ครั้ง

ตารางที่ 4.14 (ต่อ)

รูปแบบการ เล่นเกม ออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	ระดับการเปิดรับ					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	ไม่เคย เลย	นาน ๆ ครั้ง	ค่อนข้าง น้อย	บ่อย	เป็น ประจำ			
เวลาที่เล่น								
ท่านเล่นเกม ทุกครั้งที่ว่า โดยไม่จำกัด เวลา	40 10.0%	120 30.0%	86 21.5%	76 19.0%	78 19.5%	2.08	1.291	ค่อนข้าง น้อย
ท่านเล่นเกม ในวันธรรมดา (จันทร์-ศุกร์)	17 4.3%	58 14.5%	90 22.5%	103 25.8%	132 33.0%	2.69	1.193	บ่อย
ท่านเล่นเกม ในวันสุด สัปดาห์	7 1.8%	33 8.3%	62 15.5%	138 34.5%	160 40.0%	3.03	1.022	บ่อย
	รวม					2.23	0.637	ค่อนข้าง น้อย

จากตารางที่ 4.14 พบว่าโดยรวมมีค่าเฉลี่ยรูปแบบการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ 2.23 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.637 ซึ่งอยู่ในระดับค่อนข้างน้อย เพื่อพิจารณาถึงรูปแบบการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ พบว่า เล่นเพียงคนเดียวมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 2.95, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.981) รองลงมาคือเล่นกับเพื่อน (ค่าเฉลี่ย = 2.81, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.102) โดยทั้งสองกลุ่มจัดอยู่ในระดับ บ่อย

ด้านสถานที่เล่นเกม พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ที่บ้าน (ค่าเฉลี่ย = 3.10, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.170) อยู่ในระดับบ่อย รองลงมาคือ ร้านบริการอินเทอร์เน็ต (ค่าเฉลี่ย = 1.79, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.344) ซึ่งอยู่ในระดับค่อนข้างน้อย

สำหรับเวลาที่เล่น พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเล่นเกมในวันสุดสัปดาห์ (ค่าเฉลี่ย = 3.03, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.022) ซึ่งอยู่ในระดับบ่อย รองลงมาคือ เล่นในวันธรรมดา จันทร์ – ศุกร์ (ค่าเฉลี่ย = 2.69, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.193) อยู่ในระดับบ่อย

### ส่วนที่ 3

#### ความคิดเห็นของนักเรียนมัธยมศึกษา เรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

ความคิดเห็นของนักเรียนมัธยมศึกษา เรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ สามารถแบ่งได้ดังนี้ ผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านการเงิน ผลกระทบด้านการศึกษา ผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว และผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน

#### ตารางที่ 4.15

แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของนักเรียนมัธยมศึกษา ของผลกระทบทางด้านสุขภาพ จากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

ผลกระทบด้านสุขภาพจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	ระดับความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง			
เมื่อเล่นเกมนาน ๆ จะปวดตา	2 0.5%	14 3.5%	50 12.5%	205 51.3%	129 32.3%	4.11	0.788	เห็นด้วย
การเล่นเกมทำให้เกิดการพัฒนาด้านกล้ามเนื้อ	21 5.3%	52 13.0%	172 43.0%	111 27.8%	44 11.0%	3.26	0.996	ไม่แน่ใจ
การเล่นเกมมาก ๆ ทำให้มีเวลาพักผ่อนน้อย	5 1.3%	52 13.0%	68 17.0%	198 49.5%	77 19.3%	3.73	0.960	เห็นด้วย
เมื่อเพลิดเพลินกับการเล่นเกมทำน้ํากลั้มหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา	11 2.8%	54 13.5%	58 14.5%	188 47.0%	89 22.3%	3.73	1.040	เห็นด้วย
รวม						3.71	0.584	เห็นด้วย

จากตารางที่ 4.15 พบว่า โดยรวมมีค่าเฉลี่ยของผลกระทบด้านสุขภาพเท่ากับ 3.71 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.584 ซึ่งอยู่ในระดับเห็นด้วย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยว่า เล่นเกมนาน ๆ จะปวดตา (ค่าเฉลี่ย = 4.11, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.788) ซึ่งอยู่ในระดับเห็นด้วย

รองลงมาคือ การเล่นเกมมาก ๆ ทำให้มีเวลาพักผ่อนน้อย และเมื่อเพลิดเพลินกับการเล่นเกม มักลืมหรือรับประทานอาหารไม่เป็นเวลา (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ = 3.73) ซึ่งอยู่ในระดับเห็นด้วย

ตารางที่ 4.16

แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของนักเรียนมัธยมศึกษา  
ของผลกระทบทางการเงิน จากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

ผลกระทบด้านการเงิน	ระดับความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง			
ท่านเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมสูงเมื่อเทียบกับรายรับที่ได้	20 5.0%	136 34.0%	99 24.8%	96 24.0%	49 12.3%	3.05	1.127	ไม่แน่ใจ
ค่าบริการเล่นเกมในปัจจุบันมีราคาแพง	5 1.3%	40 10.0%	111 27.8%	117 29.3%	127 31.8%	3.80	1.035	เห็นด้วย
ท่านถูกจำกัดงบประมาณเกี่ยวกับเกม	22 5.5%	72 18.0%	94 23.5%	165 41.3%	47 11.8%	3.36	1.076	ไม่แน่ใจ
รวม						3.40	0.762	ไม่แน่ใจ

จากตารางที่ 4.16 พบว่ามีโดยรวมมีค่าเฉลี่ยของผลกระทบด้านการเงินเท่ากับ 3.40 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.762 ซึ่งอยู่ในระดับไม่แน่ใจ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ จะได้รับผลกระทบด้านการเงิน ในเรื่องค่าบริการเล่นเกมในปัจจุบันมีราคาแพงมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 3.80, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.035) ซึ่งอยู่ในระดับเห็นด้วย รองลงมาคือ การถูกจำกัดงบประมาณเกี่ยวกับเกม (ค่าเฉลี่ย = 3.36, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.076) และ การเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมสูงเมื่อเทียบกับรายรับที่ได้ (ค่าเฉลี่ย = 3.05, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.127) ทั้งสองอยู่ในระดับไม่แน่ใจ โดยมีค่าเฉลี่ยของผลกระทบด้านการเงินเท่ากับ 3.40 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.762 ซึ่งมีความคิดเห็นอยู่ในระดับไม่แน่ใจ

ตารางที่ 4.17

แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของ  
นักเรียนมัธยมศึกษาของผลกระทบทางการศึกษา จาก  
การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

ผลกระทบทางการศึกษา	ระดับความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
	ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	ไม่เห็นด้วย	ไม่แน่ใจ	เห็นด้วย	เห็นด้วยอย่างยิ่ง			
ท่านชอบเล่นเกมมากกว่าอ่านหนังสือ	18 4.5%	56 14.0%	69 17.3%	155 38.8%	102 25.5%	3.67	1.134	เห็นด้วย
นักเรียนส่วนใหญ่ที่เล่นเกมผลการเรียนตกต่ำ	59 14.8%	89 22.3%	88 22.0%	86 21.5%	78 19.5%	3.09	1.343	ไม่แน่ใจ
นักเรียนที่ติดพันเกมมักเคยขาดเรียนเพื่อเล่นเกม	62 15.5%	68 17.0%	82 20.5%	116 29.0%	72 18.0%	3.17	1.332	ไม่แน่ใจ
อาจารย์อนุญาตให้เล่นเกมได้ในเวลาพักที่โรงเรียน	96 24.0%	91 22.8%	91 22.8%	89 22.3%	33 8.3%	2.68	1.281	ไม่แน่ใจ
อาจารย์ให้คำแนะนำในการเล่นเกมที่เหมาะสม	12 3.0%	17 4.3%	106 26.5%	165 41.3%	100 25.0%	3.81	0.960	เห็นด้วย
รวม						3.28	0.703	ไม่แน่ใจ

จากตารางที่ 4.17 พบว่ามีโดยรวมมีค่าเฉลี่ยของผลกระทบทางการศึกษาเท่ากับ 3.28 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.703 ซึ่งอยู่ในระดับไม่แน่ใจ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ จะได้รับผลกระทบทางการศึกษามากที่สุดในเรื่องอาจารย์ให้ คำแนะนำในการเล่นเกมที่เหมาะสม (ค่าเฉลี่ย = 3.81, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.960) ซึ่งอยู่ ระดับเห็นด้วย รองลงมาคือ ชอบเล่นเกมมากกว่าอ่านหนังสือ (ค่าเฉลี่ย = 3.67, ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน = 1.134) ซึ่งอยู่ในระดับเห็นด้วย และนักเรียนที่ติดพันเกมมักเคยขาดเรียนเพื่อเล่นเกม (ค่าเฉลี่ย = 3.09, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.332) ซึ่งอยู่ในระดับไม่แน่ใจ

## ตารางที่ 4.18

แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของนักเรียนมัธยมศึกษา  
ของผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว จาก  
การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ กับครอบครัว	ระดับความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D.	แปล ผล
	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง			
การเล่นเกมเป็นกิจกรรม ร่วมกันของสมาชิกใน ครอบครัว	21 5.3%	53 13.3%	119 29.8%	134 33.5%	73 18.3%	3.46	1.094	เห็น ด้วย
การเล่นเกมมาก ๆ ทำให้เกิด ปัญหาหรือการทะเลาะกับ สมาชิกในครอบครัวเรื่อง จำกัดการเล่น	52 13.0%	88 22.0%	88 22.0%	132 33.0%	40 10.0%	3.05	1.213	ไม่ แน่ใจ
ผู้ปกครองสนับสนุนการใช้ คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต เพื่อการเล่นเกม	18 4.5%	109 27.3%	132 33.0%	101 25.3%	40 10.0%	3.09	1.049	ไม่ แน่ใจ
รวม						3.20	0.681	ไม่ แน่ใจ

จากตารางที่ 4.18 พบว่ามีโดยรวมมีค่าเฉลี่ยของผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับ  
ครอบครัวเท่ากับ 3.20 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.681 อยู่ในระดับไม่แน่ใจ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่  
เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ จะได้รับความสัมพันธ์กับครอบครัวมากที่สุด คือ  
การเล่นเกมเป็นกิจกรรมร่วมกันของสมาชิกในครอบครัว (ค่าเฉลี่ย = 3.46, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน  
= 1.094) ซึ่งอยู่ในระดับเห็นด้วย รองลงมาคือ ผู้ปกครองสนับสนุนการใช้คอมพิวเตอร์หรือ  
อินเทอร์เน็ตเพื่อการเล่นเกม (ค่าเฉลี่ย = 3.09, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.049) อยู่ในระดับ ๆ ไม่  
แน่ใจ และ การเล่นเกมมาก ๆ ทำให้เกิดปัญหาหรือการทะเลาะกับสมาชิกในครอบครัวเรื่องจำกัด  
การเล่น (ค่าเฉลี่ย = 3.05, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.213) อยู่ในระดับไม่แน่ใจ

## ตารางที่ 4.19

แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และร้อยละเรื่องความคิดเห็นของนักเรียนมัธยมศึกษา  
ของผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน จาก  
การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

ผลกระทบด้าน ความสัมพันธ์กับเพื่อน	ระดับความคิดเห็น					$\bar{X}$	S.D.	แปล ผล
	ไม่เห็น ด้วยอย่าง ยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	ไม่ แน่ใจ	เห็น ด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง			
เกมช่วยสร้างความสามัคคี ในหมู่เพื่อน	7 1.8%	44 11.0%	74 18.5%	187 46.8%	88 22.0%	3.76	0.974	เห็น ด้วย
เกมกลายเป็นเรื่องสนทนา หลักของนักเรียนในปัจจุบัน	9 2.3%	13 3.3%	89 22.3%	172 43.0%	117 29.3%	3.94	0.920	เห็น ด้วย
ท่านมีเวลาพูดคุยและทำ กิจกรรมอื่น ๆ กับเพื่อน น้อยลง	31 7.8%	128 32.0%	110 27.5%	84 21.0%	47 11.8%	2.97	1.146	ไม่ แน่ใจ
การเล่นเกมนำให้มีเพื่อน มากขึ้น	3 0.8%	35 8.8%	59 14.8%	144 36.0%	159 39.8%	4.05	0.981	เห็น ด้วย
รวม						3.68	0.631	เห็น ด้วย

จากตารางที่ 4.19 พบว่า โดยรวมมีค่าเฉลี่ยของผลกระทบด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน เท่ากับ 3.68 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.631 อยู่ในระดับเห็นด้วย กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นด้วยว่าการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ จะช่วยสร้างความสามัคคีในหมู่เพื่อนมากที่สุด คือ การเล่นเกมนำให้มีเพื่อนเพิ่มมากขึ้น (ค่าเฉลี่ย = 4.05, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.981) ซึ่งอยู่ในระดับเห็นด้วย รองลงมาคือ เกมกลายเป็นเรื่องสนทนาหลักของนักเรียนในปัจจุบัน (ค่าเฉลี่ย = 3.94, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.920) อยู่ในระดับเห็นด้วย ตามมาด้วยเกมช่วยสร้างความสามัคคีในหมู่เพื่อน (ค่าเฉลี่ย = 3.76, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.974) อยู่ในระดับเห็นด้วย และพูดคุยและทำกิจกรรมอื่น ๆ กับเพื่อนน้อย (ค่าเฉลี่ย = 2.97, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 1.146) อยู่ในระดับไม่แน่ใจ

## ตารางที่ 4.20

แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เรื่องความคิดเห็นของนักเรียนมัธยมศึกษา  
ของผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

ความคิดเห็นเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านสุขภาพ	3.71	0.584	เห็นด้วย
2. ด้านการเงิน	3.40	0.762	ไม่แน่ใจ
3. ด้านการศึกษา	3.28	0.703	ไม่แน่ใจ
4. ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว	3.20	0.681	ไม่แน่ใจ
5. ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน	3.68	0.631	เห็นด้วย
รวม	3.46	0.423	เห็นด้วย

ผลจากตารางที่ 4.20 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เห็นว่าการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ทำให้มีผลกระทบด้านสุขภาพสูงสุด (ค่าเฉลี่ย = 3.71, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.584) อยู่ในระดับเห็นด้วย รองลงมาคือด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน (ค่าเฉลี่ย = 3.68, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.631) อยู่ในระดับเห็นด้วย ตามมาด้วยด้านการเงิน (มีค่าเฉลี่ย = 3.40, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.762) อยู่ในระดับไม่แน่ใจ สำหรับด้านที่กลุ่มตัวอย่างเห็นมีผลกระทบน้อยกว่าด้านอื่นคือ ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว (มีค่าเฉลี่ย = 3.20, ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน = 0.681) อยู่ในระดับไม่แน่ใจ

**ส่วนที่ 4**

**ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์กับ  
การเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์**

**การทดสอบสมมติฐาน**

โดยจะใช้สถิติ Chi-Square:  $\chi^2$  Independence T-Test One-way ANOVA และ Pearson's Correlation ในการทดสอบสมมติฐาน และการทดสอบทั้งหมดจะใช้ระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานการวิจัยที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์อันได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ต่อเดือน การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

ตารางที่ 4.21

ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างเพศ กับระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ระยะเวลาต่อวันในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

การเล่นออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	เพศ			$\chi^2$	Sig.
	ชาย	หญิง	รวม		
<u>ระยะเวลาเริ่มเล่น</u>				9.250*	0.026
ไม่เกิน 3 เดือน	81 30.1%	48 36.6%	129 32.3%		
มากกว่า 3 เดือน- ไม่เกิน 6 เดือน	52 19.3%	36 27.5%	88 22.0%		
มากกว่า 6 เดือน- ไม่เกิน 1 ปี	70 26.0%	29 22.1%	99 24.8%		
มากกว่า 1 ปี	66 24.5%	18 13.7%	84 21.0%		
รวม	269 100.0%	131 100.0%	400 100.0%		

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	เพศ			$\chi^2$	Sig.
	ชาย	หญิง	รวม		
<u>ความถี่ต่อสัปดาห์</u>				5.746	0.125
1-2 วันต่อสัปดาห์	103 38.3%	61 46.6%	164 41.0%		
3-4 วันต่อสัปดาห์	81 30.1%	42 32.1%	123 30.8%		
5-6 วันต่อสัปดาห์	36 13.4%	15 11.5%	51 12.8%		
ทุกวัน	49 18.2%	13 9.9%	62 15.5%		
รวม	269 100.0%	131 100.0%	400 100.0%		
<u>ระยะเวลาในการเล่นต่อวัน</u>				19.512*	0.001
ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	132 49.1%	71 54.2%	203 50.8%		
มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 4 ชั่วโมง	83 30.9%	47 35.9%	130 32.5%		
มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 6 ชั่วโมง	33 12.3%	2 1.5%	35 8.8%		
มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 8 ชั่วโมง	12 4.5%	11 8.4%	23 5.8%		
8 ชั่วโมงขึ้นไป	9 3.3%	0 0.0%	9 2.3%		
รวม	269 100.0%	131 100.0%	400 100.0%		

ตารางที่ 4.21 (ต่อ)

การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	เพศ			$\chi^2$	Sig.
	ชาย	หญิง	รวม		
<u>ช่วงเวลาที่นิยม</u>				5.541	0.236
08.00-12.00 น.	17 6.3%	5 3.8%	22 5.5%		
12.01-16.00 น.	60 22.3%	37 28.2%	97 24.3%		
16.01-20.00 น.	83 30.9%	38 29.0%	121 30.3%		
20.01-24.00 น.	103 38.3%	44 33.6%	147 36.8%		
หลัง 24.01 น.	6 2.2%	7 5.3%	13 3.3%		
รวม	269 100.0%	131 100.0%	400 100.0%		
<u>ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์</u>				3.282	0.350
น้อยกว่า 50 บาท	104 38.7%	56 42.7%	160 40.0%		
51-100 บาท	67 24.9%	39 29.8%	106 26.5%		
101 - 200 บาท	53 19.7%	20 15.3%	73 18.3%		
มากกว่า 200 บาท	45 16.7%	16 12.2%	61 15.3%		
รวม	269 100.0%	131 100.0%	400 100.0%		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

- จากตารางที่ 4.21 พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ดังนี้
- เพศมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่า นักเรียนชายจะมีสัดส่วนในการเริ่มเล่นเกมมานานมากกว่า 1 ปี และ 6 เดือนถึง 1 ปีสูงกว่านักเรียนหญิง ขณะที่นักเรียนหญิงจะมีสัดส่วนในการเล่นเกมนาน ไม่เกิน 3 เดือน และ 3-6 เดือนสูงกว่าชาย
  - เพศมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเล่นเกมนานออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อวันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่านักเรียนชายจะเล่นเกม มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่เกิน 6 ชั่วโมง คิดเป็นร้อยละ 12.3 ขณะที่นักเรียนหญิงมีเพียงร้อยละ 1.5
- สมมติฐานการวิจัยที่ 1.1 อายุมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

#### ตารางที่ 4.22

ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างอายุ กับระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนานออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ระยะเวลาต่อวันในการเล่นเกมนานออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนานออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

การเล่นเกมนานออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	อายุ					$\chi^2$	Sig.
	11-12 ปี	13-14 ปี	15-16 ปี	17-18 ปี	รวม		
<u>ระยะเวลาเริ่มเล่น</u> ไม่เกิน 3 เดือน	14 29.2%	42 33.1%	26 26.8%	47 36.7%	129 32.3%	20.332*	0.016
มากกว่า 3 เดือน- ไม่เกิน 6 เดือน	10 20.8%	38 29.9%	23 23.7%	17 13.3%	88 22.0%		
มากกว่า 6 เดือน- ไม่เกิน 1 ปี	16 33.3%	26 20.5%	30 30.9%	27 21.1%	99 24.8%		
มากกว่า 1 ปี	8 16.7%	21 16.5%	18 18.6%	37 28.9%	84 21.0%		
รวม	48 100.0%	127 100.0%	97 100.0%	128 100.0%	400 100.0%		

ตารางที่ 4.22 (ต่อ)

การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	อายุ					$\chi^2$	Sig.
	11-12 ปี	13-14 ปี	15-16 ปี	17-18 ปี	รวม		
<u>ความถี่ต่อสัปดาห์</u>						24.004*	0.004
1-2 วันต่อสัปดาห์	17 35.4%	48 37.8%	30 30.9%	69 53.9%	164 41.0%		
3-4 วันต่อสัปดาห์	13 27.1%	49 38.6%	36 37.1%	25 19.5%	123 30.8%		
5-6 วันต่อสัปดาห์	8 16.7%	18 14.2%	12 12.4%	13 10.2%	51 12.8%		
ทุกวัน	10 20.8%	12 9.4%	19 19.6%	21 16.4%	62 15.5%		
รวม	48 100.0%	127 100.0%	97 100.0%	128 100.0%	400 100.0%		
<u>ระยะเวลาในการเล่น ต่อวัน</u>						33.047*	0.001
ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	19 39.6%	63 49.6%	41 42.3%	80 62.5%	203 50.8%		
มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 4 ชั่วโมง	15 31.3%	47 37.0%	35 36.1%	33 25.8%	130 32.5%		
มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 6 ชั่วโมง	4 8.3%	12 9.4%	11 11.3%	8 6.3%	35 8.8%		
มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 8 ชั่วโมง	9 18.8%	5 3.9%	6 6.2%	3 2.3%	23 5.8%		
8 ชั่วโมงขึ้นไป	1 2.1%	0 0.0%	4 4.1%	4 3.1%	9 2.3%		
รวม	48 100.0%	127 100.0%	97 100.0%	128 100.0%	400 100.0%		

ตารางที่ 4.22 (ต่อ)

การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	อายุ					$\chi^2$	Sig.
	11-12 ปี	13-14 ปี	15-16 ปี	17-18 ปี	รวม		
<u>ช่วงเวลาที่นิยม</u>						56.425*	0.000
8.00-12.00 น.	5 10.4%	8 6.3%	3 3.1%	6 4.7%	22 5.5%		
12.01-16.00 น.	19 39.6%	34 26.8%	25 25.8%	19 14.8%	97 24.3%		
16.01-20.00 น.	16 33.3%	43 33.9%	35 36.1%	27 21.1%	121 30.3%		
20.01-24.00 น.	5 10.4%	35 27.6%	31 32.0%	76 59.4%	147 36.8%		
หลัง 24.01	3 6.3%	7 5.5%	3 3.1%	0 0.0%	13 3.3%		
รวม	48 100.0%	127 100.0%	97 100.0%	128 100.0%	400 100.0%		
<u>ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์</u>						21.105*	0.012
น้อยกว่า 50 บาท	22 45.8%	39 30.7%	32 33.0%	67 52.3%	160 40.0%		
51-100 บาท	14 29.2%	43 33.9%	24 24.7%	25 19.5%	106 26.5%		
101 - 200 บาท	6 12.5%	26 20.5%	19 19.6%	22 17.2%	73 18.3%		
มากกว่า 200 บาท	6 12.5%	19 15.0%	22 22.7%	14 10.9%	61 15.3%		
รวม	48 100.0%	127 100.0%	97 100.0%	128 100.0%	400 100.0%		

จากตารางที่ 4.22 พบว่า อายุมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ดังนี้

- อายุมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่านักเรียนที่มีอายุ 17-18 ปี จะเล่นเกมมากกว่า 1 ปี ในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนช่วงอายุอื่นอย่างเห็นได้ชัด

- อายุมีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่านักเรียนที่มีอายุ 17-18 ปี จะเล่นเกมเพียงวันละ 1-2 วันต่อสัปดาห์ ในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนช่วงอายุอื่นอย่างชัดเจน

- อายุมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อวันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่านักเรียนที่มีอายุ 17-18 ปี จะเล่นเกมเพียงวันละไม่เกิน 2 ชั่วโมง ในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนช่วงอายุอื่น ๆ

- อายุมีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่านักเรียนที่มีอายุ 17-18 ปีส่วนใหญ่ จะเล่นเกมในช่วง 20.01-24.00 น. ขณะที่นักเรียนในช่วงอายุอื่นส่วนใหญ่จะเล่นเกมในช่วง 16.01-20.00 น.

- อายุมีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่านักเรียนที่มีอายุ 17-18 ปีส่วนใหญ่ จะเสียค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 50 บาท ในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนในช่วงอายุอื่น

สมมติฐานการวิจัยที่ 1.2 ระดับการศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับการเล่น เกมออนไลน์  
เทลส์ วันเนอร์

ตารางที่ 4.23

ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างระดับการศึกษา กับระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกม  
ออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์  
ระยะเวลาต่อวันในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ช่วงเวลา  
ที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์  
ในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	ระดับการศึกษา			$\chi^2$	Sig.
	มัธยมศึกษา ตอนต้น	มัธยมศึกษา ตอนปลาย	รวม		
<u>ระยะเวลาเริ่มเล่น</u>				8.984*	0.030
ไม่เกิน 3 เดือน	64 31.2%	65 33.3%	129 32.3%		
มากกว่า 3 เดือน-ไม่เกิน 6 เดือน	54 26.3%	34 17.4%	88 22.0%		
มากกว่า 6 เดือน-ไม่ เกิน 1 ปี	54 26.3%	45 23.1%	99 24.8%		
มากกว่า 1 ปี	33 16.1%	51 26.2%	84 21.0%		
รวม	205 100.0%	195 100.0%	400 100.0%		

ตารางที่ 4.23 (ต่อ)

การเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	ระดับการศึกษา			$\chi^2$	Sig.
	มัธยมศึกษา ตอนต้น	มัธยมศึกษา ตอนปลาย	รวม		
<u>ความถี่ต่อสัปดาห์</u>				8.237*	0.041
1-2 วันต่อสัปดาห์	71 34.6%	93 47.7%	164 41.0%		
3-4 วันต่อสัปดาห์	70 34.1%	53 27.2%	123 30.8%		
5-6 วันต่อสัปดาห์	26 12.7%	25 12.8%	51 12.8%		
ทุกวัน	38 18.5%	24 12.3%	62 15.5%		
รวม	205 100.0%	195 100.0%	400 100.0%		
<u>ระยะเวลาในการเล่นต่อวัน</u>				7.538	0.110
ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	91 44.4%	112 57.4%	203 50.8%		
มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 4 ชั่วโมง	73 35.6%	57 29.2%	130 32.5%		
มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 6 ชั่วโมง	21 10.2%	14 7.2%	35 8.8%		
มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 8 ชั่วโมง	15 7.3%	8 4.1%	23 5.8%		
8 ชั่วโมงขึ้นไป	5 2.4%	4 2.1%	9 2.3%		
รวม	205 100.0%	195 100.0%	400 100.0%		

ตารางที่ 4.23 (ต่อ)

การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	ระดับการศึกษา			$\chi^2$	Sig.
	มัธยมศึกษา ตอนต้น	มัธยมศึกษา ตอนปลาย	รวม		
<u>ช่วงเวลาที่นิยม</u>				32.690*	0.000
8.00-12.00 น.	14 6.8%	8 4.1%	22 5.5%		
12.01-16.00 น.	61 29.8%	36 18.5%	97 24.3%		
16.01-20.00 น.	64 31.2%	57 29.2%	121 30.3%		
20.01-24.00 น.	53 25.9%	94 48.2%	147 36.8%		
หลัง 24.01	13 6.3%	0 0.0%	13 3.3%		
รวม	205 100.0%	195 100.0%	400 100.0%		
<u>ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์</u>				9.032*	0.029
น้อยกว่า 50 บาท	69 33.7%	91 46.7%	160 40.0%		
51-100 บาท	65 31.7%	41 21.0%	106 26.5%		
101 - 200 บาท	37 18.0%	36 18.5%	73 18.3%		
มากกว่า 200 บาท	34 16.6%	27 13.8%	61 15.3%		
รวม	205 100.0%	195 100.0%	400 100.0%		

จากตารางที่ 4.23 พบว่า ระดับการศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ดังนี้

- ระดับการศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจะเล่นเกมมากกว่า 1 ปี ในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นอย่างเห็นได้ชัด ขณะที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจะเล่นเกมมากกว่า 3 เดือน-ไม่เกิน 6 เดือน และ มากกว่า 6 เดือน – ไม่เกิน 1 ปี ในสัดส่วนที่สูงกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

- ระดับการศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายจะเล่นเกมวันละเพียง 1-2 วันต่อสัปดาห์เป็นส่วนใหญ่ ขณะที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจะเล่นเกม 3 – 4 วันต่อสัปดาห์ 5 - 6 วันต่อสัปดาห์ และเล่นทุกวัน ในสัดส่วนที่มากกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย

- ระดับการศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อวันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่จะเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ในระยะเวลาไม่เกิน 2 ชั่วโมง ในสัดส่วนที่มากกว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

- ระดับการศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่ จะเล่นเกมในช่วง 20.01-24.00 น. ขณะที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นส่วนใหญ่จะเล่นเกมในช่วง 16.01-20.00 น.

- ระดับการศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่านักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่ จะเสียค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 50 บาท ขณะที่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจะมีค่าใช้จ่ายต่ำกว่า 50 บาท และ 50-100 บาทในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 1.4 รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์  
 เทลส์ รันเนอร์

ตารางที่ 4.24

ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างรายได้ต่อเดือน กับระยะเวลาที่เริ่มเล่น  
 เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมออนไลน์เทลส์ รันเนอร์  
 ระยะเวลาต่อวันในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ช่วงเวลาที่นิยมเล่น  
 เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ในการเล่น  
 เกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	รายได้ต่อเดือน					$\chi^2$	Sig.
	ไม่เกิน 1,000 บาท	1,001 - 1,500 บาท	1,501- 2,000 บาท	มากกว่า 2,000 บาท	รวม		
<u>ระยะเวลาเริ่มเล่น</u> ไม่เกิน 3 เดือน	27 31.8%	14 17.3%	17 23.0%	71 44.4%	129 32.3%	35.209*	0.000
มากกว่า 3 เดือน-ไม่ เกิน 6 เดือน	16 18.8%	28 34.6%	16 21.6%	28 17.5%	88 22.0%		
มากกว่า 6 เดือน-ไม่ เกิน 1 ปี	29 34.1%	16 19.8%	25 33.8%	29 18.1%	99 24.8%		
มากกว่า 1 ปี	13 15.3%	23 28.4%	16 21.6%	32 20.0%	84 21.0%		
รวม	85 100.0%	81 100.0%	74 100.0%	160 100.0%	400 100.0%		

ตารางที่ 4.24 (ต่อ)

การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	รายได้ต่อเดือน					$\chi^2$	Sig.
	ไม่เกิน 1,000 บาท	1,001 - 1,500 บาท	1,501- 2,000 บาท	มากกว่า 2,000 บาท	รวม		
<u>ความถี่ต่อสัปดาห์</u>						8.115	0.523
1-2 วันต่อสัปดาห์	34 40.0%	31 38.3%	26 35.1%	73 45.6%	164 41.0%		
3-4 วันต่อสัปดาห์	23 27.1%	28 34.6%	24 32.4%	48 30.0%	123 30.8%		
5-6 วันต่อสัปดาห์	9 10.6%	12 14.8%	10 13.5%	20 12.5%	51 12.8%		
ทุกวัน	19 22.4%	10 12.3%	14 18.9%	19 11.9%	62 15.5%		
รวม	85 100.0%	81 100.0%	74 100.0%	160 100.0%	400 100.0%		
<u>ระยะเวลาในการเล่นต่อวัน</u>						23.560*	0.023
ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	46 54.1%	40 49.4%	32 43.2%	85 53.1%	203 50.8%		
มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 4 ชั่วโมง	20 23.5%	28 34.6%	30 40.5%	52 32.5%	130 32.5%		
มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 6 ชั่วโมง	11 12.9%	10 12.3%	8 10.8%	6 3.8%	35 8.8%		
มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 8 ชั่วโมง	7 8.2%	3 3.7%	4 5.4%	9 5.6%	23 5.8%		
8 ชั่วโมงขึ้นไป	1 1.2%	0 0.0%	0 0.0%	8 5.0%	9 2.3%		
รวม	85 100.0%	81 100.0%	74 100.0%	160 100.0%	400 100.0%		

ตารางที่ 4.24 (ต่อ)

การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	รายได้ต่อเดือน					$\chi^2$	Sig.
	ไม่เกิน 1,000 บาท	1,001 - 1,500 บาท	1,501- 2,000 บาท	มากกว่า 2,000 บาท	รวม		
<u>ช่วงเวลาที่นิยม</u>						53.362*	0.000
8.00-12.00 น.	9 10.6%	5 6.2%	4 5.4%	4 2.5%	22 5.5%		
12.01-16.00 น.	31 36.5%	24 29.6%	12 16.2%	30 18.8%	97 24.3%		
16.01-20.00 น.	28 32.9%	30 37.0%	29 39.2%	34 21.3%	121 30.3%		
20.01-24.00 น.	17 20.0%	22 27.2%	27 36.5%	81 50.6%	147 36.8%		
หลัง 24.01	0 0.0%	0 0.0%	2 2.7%	11 6.9%	13 3.3%		
รวม	85 100.0%	81 100.0%	74 100.0%	160 100.0%	400 100.0%		
<u>ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์</u>						20.642*	0.014
น้อยกว่า 50 บาท	44 51.8%	36 44.4%	29 39.2%	51 31.9%	160 40.0%		
51-100 บาท	20 23.5%	21 25.9%	24 32.4%	41 25.6%	106 26.5%		
101 - 200 บาท	10 11.8%	13 16.0%	17 23.0%	33 20.6%	73 18.3%		
มากกว่า 200 บาท	11 12.9%	11 13.6%	4 5.4%	35 21.9%	61 15.3%		
รวม	85 100.0%	81 100.0%	74 100.0%	160 100.0%	400 100.0%		

จากตารางที่ 4.24 พบว่า รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ดังนี้

- รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาเริ่มเล่นเกมออนไลน์เทลส์ รันเนอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่านักเรียนที่มีรายได้มากกว่า 2,000 บาท ส่วนใหญ่จะเล่นเกมมาไม่เกิน 3 เดือน ขณะที่นักเรียนที่มีรายได้ไม่เกิน 1,000 บาท และ 1,501-2,000 บาท ส่วนใหญ่จะเล่นเกมมา มากกว่า 6 เดือน- ไม่เกิน 1 ปี

- รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อวันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่านักเรียนที่มีรายได้มากกว่า 2,000 บาท จะเล่นเกมไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน สูงกว่านักเรียนที่มีรายได้ในกลุ่มอื่น ๆ อย่างชัดเจน

- รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนที่มีรายได้มากกว่า 2,000 บาท ส่วนใหญ่ จะเล่นเกมในช่วง 20.01-24.00 น. ขณะที่นักเรียนที่มีรายได้ 1,501-2,000 บาท และ 1,001-1,500 บาท จะเล่นในช่วง 16.01-20.00 น.

- รายได้ต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่านักเรียนที่มีรายได้สูงกว่า 2,000 บาท จะเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นต่อสัปดาห์มากกว่า 200 บาทในสัดส่วนที่สูงกว่ากลุ่มรายได้อื่น ๆ อย่างเห็นได้ชัด

สมมติฐานการวิจัยที่ 1.5 การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

ตารางที่ 4.25

ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนวิชาคอมพิวเตอร์กับระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ระยะเวลาต่อวันในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ช่วงเวลาที่นิยมเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ในการเล่น เกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์

การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์			$\chi^2$	Sig.
	เคย	ไม่เคย	รวม		
<u>ระยะเวลาเริ่มเล่น</u> ไม่เกิน 3 เดือน	112 30.1%	17 60.7%	129 32.3%	12.867*	0.005
มากกว่า 3 เดือน-ไม่เกิน 6 เดือน	84 22.6%	4 14.3%	88 22.0%		
มากกว่า 6 เดือน-ไม่ เกิน 1 ปี	93 25.0%	6 21.4%	99 24.8%		
มากกว่า 1 ปี	83 22.3%	1 3.6%	84 21.0%		
รวม	372 100.0%	28 100.0%	400 100.0%		

ตารางที่ 4.25 (ต่อ)

การเล่นเกมออนไลน์ เทสต์ วันเนอร์	การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์			$\chi^2$	Sig.		
	เคย	ไม่เคย	รวม				
<u>ความถี่ต่อสัปดาห์</u>				4.892	0.180		
1-2 วันต่อสัปดาห์	147 39.5%	17 60.7%	164 41.0%				
3-4 วันต่อสัปดาห์	117 31.5%	6 21.4%	123 30.8%				
5-6 วันต่อสัปดาห์	49 13.2%	2 7.1%	51 12.8%				
ทุกวัน	59 15.9%	3 10.7%	62 15.5%				
รวม	372 100.0%	28 100.0%	400 100.0%				
<u>ระยะเวลาในการเล่นต่อ วัน</u>						2.119	0.714
ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	190 51.1%	13 46.4%	203 50.8%				
มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 4 ชั่วโมง	118 31.7%	12 42.9%	130 32.5%				
มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 6 ชั่วโมง	33 8.9%	2 7.1%	35 8.8%				
มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่ เกิน 8 ชั่วโมง	22 5.9%	1 3.6%	23 5.8%				
8 ชั่วโมงขึ้นไป	9 2.4%	0 0.0%	9 2.3%				
รวม	372 100.0%	28 100.0%	400 100.0%				

ตารางที่ 4.25 (ต่อ)

การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์			$\chi^2$	Sig.
	เคย	ไม่เคย	รวม		
<u>ช่วงเวลาที่นิยม</u>				12.320*	0.015
8.00-12.00 น.	21 5.6%	1 3.6%	22 5.5%		
12.01-16.00 น.	92 24.7%	5 17.9%	97 24.3%		
16.01-20.00 น.	114 30.6%	7 25.0%	121 30.3%		
20.01-24.00 น.	136 36.6%	11 39.3%	147 36.8%		
หลัง 24.01	9 2.4%	4 14.3%	13 3.3%		
รวม	372 100.0%	28 100.0%	400 100.0%		
<u>ค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์</u>				3.510	0.319
น้อยกว่า 50 บาท	147 39.5%	13 46.4%	160 40.0%		
51-100 บาท	96 25.8%	10 35.7%	106 26.5%		
101 - 200 บาท	70 18.8%	3 10.7%	73 18.3%		
มากกว่า 200 บาท	59 15.9%	2 7.1%	61 15.3%		
รวม	372 100.0%	28 100.0%	400 100.0%		

จากตารางที่ 4.25 พบว่า การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ดังนี้

- การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จะเห็นได้ว่า นักเรียนที่ไม่เคยเรียนคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่จะเริ่มเล่นเกมมาไม่เกิน 3 เดือน ขณะที่ผู้ที่เรียนคอมพิวเตอร์จะมีสัดส่วนในทุกกลุ่มใกล้เคียงกัน

- การเรียนวิชาคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 นักเรียนที่ไม่เคยเรียนวิชาคอมพิวเตอร์จะมีสัดส่วนในการเล่นเกมนในช่วงหลัง 24.00 น. และ 20.01-24.00 น. สูงกว่านักเรียนที่เคยเรียน ขณะที่นักเรียนที่เคยเรียนวิชาคอมพิวเตอร์ จะมีสัดส่วนในการเล่นในเวลาที่เหลืออยู่ (08.00-20.00 น.) สูงกว่านักเรียนที่ไม่เคยเรียน

สมมติฐานการวิจัยที่ 2 นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2.1 นักเรียนมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกัน

#### ตารางที่ 4.26

ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกัน

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
ด้านสุขภาพ			4.170*	0.006
ระยะเวลาในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์				
-ไม่เกิน 3 เดือน	3.57	0.716		
-มากกว่า 3 เดือน-ไม่เกิน 6 เดือน	3.82	0.505		
-มากกว่า 6 เดือน-ไม่เกิน 1 ปี	3.73	0.513		
-มากกว่า 1 ปี	3.77	0.468		
รวม	3.71	0.584		

ตารางที่ 4.26 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
ด้านการเงิน			0.174	0.914
ระยะเวลาในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์				
-ไม่เกิน 3 เดือน	3.38	0.742		
-มากกว่า 3 เดือน-ไม่เกิน 6 เดือน	3.45	0.756		
-มากกว่า 6 เดือน- ไม่เกิน 1 ปี	3.38	0.779		
-มากกว่า 1 ปี	3.40	0.790		
รวม	3.40	0.762		
ด้านการศึกษา			1.484	0.218
ระยะเวลาในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์				
-ไม่เกิน 3 เดือน	3.35	0.776		
-มากกว่า 3 เดือน-ไม่เกิน 6 เดือน	3.31	0.626		
-มากกว่า 6 เดือน- ไม่เกิน 1 ปี	3.29	0.637		
-มากกว่า 1 ปี	3.15	0.728		
รวม	3.28	0.703		
ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว			3.400*	0.018
ระยะเวลาในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์				
-ไม่เกิน 3 เดือน	3.09	0.672		
-มากกว่า 3 เดือน-ไม่เกิน 6 เดือน	3.30	0.755		
-มากกว่า 6 เดือน- ไม่เกิน 1 ปี	3.13	0.649		
-มากกว่า 1 ปี	3.35	0.616		
รวม	3.20	0.681		

ตารางที่ 4.26 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน			4.586*	0.004
ระยะเวลาในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์				
เทลส์ รันเนอร์				
-ไม่เกิน 3 เดือน	3.53	0.712		
-มากกว่า 3 เดือน-ไม่เกิน 6 เดือน	3.69	0.588		
-มากกว่า 6 เดือน- ไม่เกิน 1 ปี	3.72	0.607		
-มากกว่า 1 ปี	3.85	0.522		
รวม	3.68	0.631		
รวมผลกระทบทุกด้าน			1.759	0.154
ระยะเวลาในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์				
เทลส์ รันเนอร์				
-ไม่เกิน 3 เดือน	3.40	0.474		
-มากกว่า 3 เดือน-ไม่เกิน 6 เดือน	3.52	0.410		
-มากกว่า 6 เดือน- ไม่เกิน 1 ปี	3.46	0.379		
-มากกว่า 1 ปี	3.50	0.398		
รวม	3.46	0.423		

\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.26 พบว่า นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกันในด้านสุขภาพ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพิจารณาผลกระทบโดยรวมทุกด้านแล้ว พบว่า นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการเริ่มเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2.2 นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.27

ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกัน

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
ด้านสุขภาพ			0.625	0.599
ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์				
- 1-2 วันต่อสัปดาห์	3.66	0.655		
- 3-4 วันต่อสัปดาห์	3.75	0.577		
- 5-6 วันต่อสัปดาห์	3.70	0.474		
- ทุกวัน	3.75	0.472		
รวม	3.71	0.584		
ด้านการเงิน			3.530*	0.015
ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์				
- 1-2 วันต่อสัปดาห์	3.35	0.714		
- 3-4 วันต่อสัปดาห์	3.29	0.765		
- 5-6 วันต่อสัปดาห์	3.58	0.696		
- ทุกวัน	3.61	0.876		
รวม	3.40	0.762		

ตารางที่ 4.27 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
ด้านการศึกษา			1.465	0.224
ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์				
- 1-2 วันต่อสัปดาห์	3.24	0.628		
- 3-4 วันต่อสัปดาห์	3.27	0.749		
- 5-6 วันต่อสัปดาห์	3.27	0.653		
- ทุกวัน	3.45	0.817		
รวม	3.28	0.703		
ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว			1.791	0.148
ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์				
- 1-2 วันต่อสัปดาห์	3.16	0.629		
- 3-4 วันต่อสัปดาห์	3.14	0.738		
- 5-6 วันต่อสัปดาห์	3.33	0.593		
- ทุกวัน	3.32	0.745		
รวม	3.20	0.681		
ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน			2.538	0.056
ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์				
- 1-2 วันต่อสัปดาห์	3.61	0.606		
- 3-4 วันต่อสัปดาห์	3.65	0.677		
- 5-6 วันต่อสัปดาห์	3.81	0.447		
- ทุกวัน	3.82	0.706		
รวม	3.68	0.631		
รวม	3.61	0.606		

ตารางที่ 4.27 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
รวมผลกระทบทุกด้าน			3.535*	0.015
ความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	3.41	0.413		
- 1-2 วันต่อสัปดาห์	3.43	0.441		
- 3-4 วันต่อสัปดาห์	3.53	0.313		
- 5-6 วันต่อสัปดาห์	3.59	0.464		
- ทุกวัน	3.46	0.423		
รวม	3.41	0.413		

จากตารางที่ 4.27 พบว่า นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีความถี่ต่อสัปดาห์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกันในด้านการเงิน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพิจารณาผลกระทบโดยรวมทุกด้านแล้ว พบว่า นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีจำนวนวันในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เพื่อให้ทราบความแตกต่างรายคู่ จึงทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลกระทบรายคู่จำแนกตามจำนวนวันในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์ด้วยวิธี LSD ดังแสดงในตารางที่ 4.28

## ตารางที่ 4.28

ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลกระทบรายคู่จำแนกตามจำนวนวันในการเล่นเกมนออนไลน์  
เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์ด้วยวิธี LSD

จำนวนครั้งในการเล่นเกมน ออนไลน์เทลส์วันเนอร์ ต่อ สัปดาห์	$\bar{x}$	จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อ สัปดาห์			
		1	2	3	4
1. 1-2 วันต่อสัปดาห์	3.41	-	-0.02	-0.12	-0.18*
2. 3-4 วันต่อสัปดาห์	3.43	0.02	-	-0.10	-0.16*
3. 5-6 วันต่อสัปดาห์	3.53	0.12	0.10	-	-0.06
4. ทุกวัน	3.59	0.18*	0.16*	0.06	-
รวม	3.46				

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.28 พบว่านักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมออนไลน์ทุกวัน จะเห็นด้วยว่าจะเกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ มากกว่าผู้ที่เล่น 1-2 วัน และ 3-4 วันต่อสัปดาห์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 2.3 นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อวัน ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.29

ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อวัน ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกัน

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
ด้านสุขภาพ			1.569	0.182
ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อวัน				
- ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	3.75	0.599		
- มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่เกิน 4 ชั่วโมง	3.66	0.559		
- มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่เกิน 6 ชั่วโมง	3.56	0.550		
- มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่เกิน 8 ชั่วโมง	3.65	0.656		
- 8 ชั่วโมงขึ้นไป	3.97	0.404		
รวม	3.71	0.584		
ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์ วันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
ด้านการเงิน			2.402*	0.049
ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อวัน				
- ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	3.54	2.402		
- มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่เกิน 4 ชั่วโมง	3.50	0.868		
- มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่เกิน 6 ชั่วโมง	3.33	0.798		
- มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่เกิน 8 ชั่วโมง	3.56	1.118		
- 8 ชั่วโมงขึ้นไป	3.40	0.762		
รวม	3.30	0.733		

ตารางที่ 4.29 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
<b>ด้านการศึกษา</b> ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วัน เนอร์ ต่อวัน - ไม่เกิน 2 ชั่วโมง - มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่เกิน 4 ชั่วโมง - มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่เกิน 6 ชั่วโมง - มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่เกิน 8 ชั่วโมง - 8 ชั่วโมงขึ้นไป	3.27 3.27 3.50 2.97 3.82	0.737 0.612 0.783 0.643 0.543	3.434*	0.009
รวม	3.28	0.703		
<b>ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว</b> ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วัน เนอร์ ต่อวัน - ไม่เกิน 2 ชั่วโมง - มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่เกิน 4 ชั่วโมง - มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่เกิน 6 ชั่วโมง - มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่เกิน 8 ชั่วโมง - 8 ชั่วโมงขึ้นไป	3.10 3.32 3.25 3.32 3.41	0.595 0.726 0.861 0.714 0.722	2.565*	0.038
รวม	3.20	0.681		
<b>ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน</b> ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วัน เนอร์ ต่อวัน - ไม่เกิน 2 ชั่วโมง - มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่เกิน 4 ชั่วโมง - มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่เกิน 6 ชั่วโมง - มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่เกิน 8 ชั่วโมง - 8 ชั่วโมงขึ้นไป	3.58 3.73 3.86 3.80 4.28	0.655 0.609 0.537 0.494 0.507	4.788*	0.001
รวม	3.68	0.631		

ตารางที่ 4.29 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์ รันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
รวมผลกระทบทุกด้าน			3.360*	0.010
ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รัน เนอร์ ต่อวัน				
- ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	3.41	0.437		
- มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่เกิน 4 ชั่วโมง	3.50	0.347		
- มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่เกิน 6 ชั่วโมง	3.55	0.515		
- มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่เกิน 8 ชั่วโมง	3.40	0.455		
- 8 ชั่วโมงขึ้นไป	3.84	0.424		
รวม	3.46	0.423		

จากตารางที่ 4.29 พบว่า นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อวัน ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกันในด้านการเงิน ด้านการศึกษา ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพิจารณาผลกระทบโดยรวมทุกด้านแล้ว พบว่า นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อวัน ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เพื่อให้ทราบความแตกต่างรายคู่ จึงทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลกระทบรายคู่จำแนกตามระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อวัน ด้วยวิธี LSD ดังแสดงในตารางที่ 4.30

ตารางที่ 4.30

ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อวัน

ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อวัน	$\bar{x}$	ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อวัน				
		1	2	3	4	5
1. ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	3.41	-	-0.09	-0.14	0.01	-0.43*
2. มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่เกิน 4 ชั่วโมง	3.50	0.09	-	-0.05	0.10	-0.34*
3. มากกว่า 4 ชั่วโมง-ไม่เกิน 6 ชั่วโมง	3.55	0.14	0.05	-	0.15	-0.29
4. มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่เกิน 8 ชั่วโมง	3.40	-0.01	-0.10	-0.15	-	-0.44*
5. 8 ชั่วโมงขึ้นไป	3.84	0.43*	0.34*	0.29	0.44*	
รวม	3.46					

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.30 พบว่านักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป จะเห็นด้วยว่าจะเกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ มากกว่าผู้ที่เล่นไม่เกิน 2 ชั่วโมง มากกว่า 2 ชั่วโมง-ไม่เกิน 4 ชั่วโมง และ มากกว่า 6 ชั่วโมง-ไม่เกิน 8 ชั่วโมงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 2.4 นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.31

ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกัน

ผลกระทบจากการเล่นเกมนออนไลน์เทลส์ วันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
ด้านสุขภาพ			4.276*	0.002
ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์				
- 8.00-12.00 น.	3.45	0.591		
- 12.01-16.00 น.	3.81	0.613		
- 16.01-20.00 น.	3.68	0.489		
- 20.01-24.00 น.	3.74	0.594		
- หลัง 24.01	3.23	0.746		
รวม	3.71	0.584		
ด้านการเงิน			1.468	0.211
ช่วงเวลาในการเริ่มเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์				
- 8.00-12.00 น.	3.12	0.858		
- 12.01-16.00 น.	3.42	0.894		
- 16.01-20.00 น.	3.44	0.671		
- 20.01-24.00 น.	3.37	0.744		
- หลัง 24.01	3.72	0.329		
รวม	3.40	0.762		

ตารางที่ 4.31 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์ วันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
ด้านการศึกษา			1.648	0.161
ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์				
เทลส์ วันเนอร์				
- 8.00-12.00 น.	3.23	0.798		
- 12.01-16.00 น.	3.39	0.868		
- 16.01-20.00 น.	3.17	0.655		
- 20.01-24.00 น.	3.30	0.580		
- หลัง 24.01	3.46	0.789		
รวม	3.28	0.703		
ด้านสุขภาพความสัมพันธ์กับครอบครัว			3.205*	0.013
ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์				
เทลส์ วันเนอร์				
- 8.00-12.00 น.	3.12	0.845		
- 12.01-16.00 น.	3.27	0.718		
- 16.01-20.00 น.	3.32	0.664		
- 20.01-24.00 น.	3.10	0.629		
- หลัง 24.01	2.79	0.570		
รวม	3.20	0.681		
ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน			0.322	0.863
ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์				
- 8.00-12.00 น.	3.75	0.627		
- 12.01-16.00 น.	3.67	0.683		
- 16.01-20.00 น.	3.64	0.559		
- 20.01-24.00 น.	3.70	0.661		
- หลัง 24.01	3.81	0.588		
รวม	3.68	0.631		

ตารางที่ 4.31 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์ วันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
รวมผลกระทบทุกด้าน			0.995	0.410
ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์				
- 8.00-12.00 น.	3.35	0.526		
- 12.01-16.00 น.	3.52	0.497		
- 16.01-20.00 น.	3.44	0.351		
- 20.01-24.00 น.	3.46	0.406		
- หลัง 24.01	3.42	0.439		
รวม	3.46	0.423		

จากตารางที่ 4.31 พบว่า นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกันในด้านสุขภาพ และด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพิจารณาผลกระทบโดยรวมทุกด้านแล้ว พบว่า นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์ วันเนอร์ ไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2.5 นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.32

ผลการทดสอบสมมติฐานความสัมพันธ์ระหว่างค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์ ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ แตกต่างกัน

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
ด้านสุขภาพ			0.905	0.439
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์				
- น้อยกว่า 50 บาท	3.68	0.629		
- 51-100 บาท	3.67	0.603		
- 101 - 200 บาท	3.71	0.467		
- มากกว่า 200 บาท	3.82	0.551		
รวม	3.71	0.584		
ด้านการเงิน			19.236*	0.000
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์				
- น้อยกว่า 50 บาท	3.16	0.740		
- 51-100 บาท	3.30	0.720		
- 101 - 200 บาท	3.70	0.579		
- มากกว่า 200 บาท	3.85	0.781		
รวม	3.40	0.762		

ตารางที่ 4.32 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
ด้านการศึกษา			1.609	0.187
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์				
- น้อยกว่า 50 บาท	3.21	0.728		
- 51-100 บาท	3.27	0.715		
- 101 - 200 บาท	3.35	0.580		
- มากกว่า 200 บาท	3.42	0.736		
รวม	3.28	0.703		
ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว			11.902*	0.000
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์				
- น้อยกว่า 50 บาท	3.14	0.638		
- 51-100 บาท	2.97	0.611		
- 101 - 200 บาท	3.45	0.639		
- มากกว่า 200 บาท	3.48	0.778		
รวม	3.20	0.681		
ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อน			5.842*	0.001
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ต่อสัปดาห์				
- น้อยกว่า 50 บาท	3.67	0.600		
- 51-100 บาท	3.51	0.624		
- 101 - 200 บาท	3.77	0.538		
- มากกว่า 200 บาท	3.91	0.745		
รวม	3.68	0.631		

ตารางที่ 4.32 (ต่อ)

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	$\bar{X}$	S.D.	F	Sig.
รวมผลกระทบทุกด้าน			12.189*	0.000
ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์				
- น้อยกว่า 50 บาท	3.39	0.460		
- 51-100 บาท	3.36	0.350		
- 101 - 200 บาท	3.58	0.310		
- มากกว่า 200 บาท	3.68	0.447		
รวม	3.46	0.423		

จากตารางที่ 4.32 พบว่า นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์ ต่างกัน มีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกันในด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว ด้านความสัมพันธ์กับเพื่อนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพิจารณาผลกระทบโดยรวมทุกด้านแล้ว พบว่า นักเรียนมัธยมในเขตกรุงเทพมหานครที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์ ต่างกันมีความคิดเห็นต่อผลกระทบที่เกิดจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เพื่อให้ทราบความแตกต่างรายคู่ จึงทำการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลกระทบรายคู่จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์ ด้วยวิธี LSD ดังแสดงในตารางที่ 4.33

## ตารางที่ 4.33

ความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลกระทบรายคู่จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์  
เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์ ด้วยวิธี LSD

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์	$\bar{x}$	ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์			
		1	2	3	4
1. น้อยกว่า 50 บาท	3.39	-	0.02	-0.20*	-0.30*
2. 51-100 บาท	3.36	-0.02	-	-0.22*	-0.32*
3. 101 - 200 บาท	3.58	0.20*	0.22*	-	-0.10
4. มากกว่า 200 บาท	3.68	0.30*	0.32*	0.10	-
รวม	3.46				

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.33 พบว่านักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครที่เล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ ต่อสัปดาห์ ที่ 101-200 บาท และมากกว่า 200 บาท จะเห็นด้วยว่าจะเกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ มากกว่าผู้ที่มีค่าใช้จ่าย น้อยกว่า 50 บาท และ 51-100 บาท อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานการวิจัยที่ 3 ความถี่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับการเปิดรับเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์

ตารางที่ 4.34

ความถี่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์

ตัวแปร	การเปิดรับเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์	
	r	Sig.
ความถี่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์	0.301**	0.000

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 (2-tailed)

ผลจากตารางที่ 4.34 แสดงให้เห็นว่า ความถี่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

เมื่อพิจารณาจากค่า r พบว่ามีค่าเท่ากับ 0.310 แสดงให้เห็นว่าความถี่ในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์ มีความสัมพันธ์ในทิศทางเดียวกันกับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ นั่นคือถ้านักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครใช้เทคโนโลยีสารสนเทศด้านคอมพิวเตอร์มากขึ้นก็จะมีเกมออนไลน์ เทลส์ รันเนอร์ มากขึ้นเช่นกัน