

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์ของประชาชน

ในกรุงเทพมหานคร เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (quantitative research) โดยใช้แบบสอบถาม (questionnaire) และศึกษาลักษณะประชากร พฤติกรรมการรับข่าวสารที่เกี่ยวกับเกมจากสื่อต่าง ๆ เนื้อของเกมคอมพิวเตอร์และประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ประชากรของการวิจัยครั้งนี้ ใช้ผู้ที่อยู่ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 400 คน โดยการสุ่มตัวอย่างมาจำนวน 4 เขต จากผลการจับสลากได้เขตที่เป็นตัวแทน คือ เขตดินแดง เขตราชเทวี เขตบางกะปิ และเขตห้วยขวาง เป็นกลุ่มผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นเพศชายและเพศหญิง อายุตั้งแต่ 15-40 ปี ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS/FW Version 14.0 (Statistical Package for Social Sciences/for Windows Version 14.0) ณ สถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง จนกระทั่งได้ผลการวิจัย ซึ่งมีลำดับการแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้เล่นเกม

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการรับสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเกม

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 5 ผลวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนของปัจจัยที่มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์และผลทดสอบสมมติฐาน

รายละเอียดต่าง ๆ ของผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดนี้ ได้นำเสนอออกมาในรูปแบบของตารางประกอบคำบรรยายตามลำดับดังกล่าวข้างต้น ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะประชากรของผู้เล่นเกม

ตาราง 2

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	231	57.7
หญิง	169	42.3
รวม	400	100.0

จากตาราง 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะเป็นเพศชาย จำนวน 231 คน คิดเป็นร้อยละ 57.7 และเป็นเพศหญิง จำนวน 169 คน คิดเป็นร้อยละ 42.3

ตาราง 3

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
15-20 ปี	37	9.3
21-25 ปี	129	32.2
26-30 ปี	108	27.0
31-35 ปี	61	15.3
36-40 ปี	65	16.2
รวม	400	100.0

จากตาราง 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะมีอายุ 21-25 ปี จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.2 รองลงมา อายุ 26-30 ปี จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27.0 อายุ 36-40 ปี จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.2 อายุ 31-35 ปี จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3 และอายุ 15-20 ปี จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.3 ตามลำดับ

ตาราง 4

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มัธยมศึกษา	49	12.3
อนุปริญญา	15	3.7
ปริญญาตรี	286	71.5
ปริญญาโทหรือสูงกว่า	50	12.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะมีการศึกษาในระดับปริญญาตรี จำนวน 286 คน คิดเป็นร้อยละ 71.5 รองลงมา ปริญญาโทหรือสูงกว่า จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.5 การศึกษาระดับมัธยมศึกษา จำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.3 และระดับอนุปริญญา จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.7 ตามลำดับ

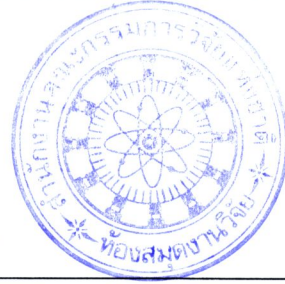
ตาราง 5

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้ของครอบครัวต่อเดือน

รายได้ของครอบครัวต่อเดือน	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10,000 บาท	54	13.5
10,001-20,000 บาท	171	42.7
20,001-30,000 บาท	65	16.3
มากกว่า 30,000 บาท	110	27.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะมีรายได้ของครอบครัวต่อเดือน 10,001-20,000 บาท จำนวน 171 คน คิดเป็นร้อยละ 42.7 รองลงมา มีรายได้มากกว่า 30,000 บาท จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.5 มีรายได้ต่อเดือน 20,001-30,000 บาท

จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.3 และมีรายได้ของครอบครัวต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท
54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.5 ตามลำดับ



ตาราง 6

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	186	46.5
รับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	54	13.5
ธุรกิจส่วนตัว	24	6.0
ลูกจ้าง	110	27.5
อื่น ๆ	26	6.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะมีอาชีพ นักเรียน/นักศึกษา จำนวน 186 คน คิดเป็นร้อยละ 46.5 รองลงมา เป็นลูกจ้าง จำนวน 110 คน คิดเป็นร้อยละ 27.5 อาชีพรับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ จำนวน 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.5 อาชีพอื่น ๆ จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.5 และอาชีพธุรกิจส่วนตัว จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6.0 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการรับสื่อต่าง ๆ
ที่เกี่ยวข้องกับเกม

ตาราง 7

จำนวนและค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความถี่ของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์
ใน 1 สัปดาห์

ความถี่	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทุกวัน	64	16.0
5-6 วันต่อสัปดาห์	68	17.0
3-4 วันต่อสัปดาห์	96	24.0
1-2 วันต่อสัปดาห์	172	43.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ 1-2 วันต่อสัปดาห์
จำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 43.0 รองลงมา เล่น 3-4 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 96 คน
คิดเป็นร้อยละ 24.0 เล่น 5-6 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 17.0
และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน จำนวน 64 คน คิดเป็นร้อยละ 16.0 ตามลำดับ

ตาราง 8

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์
ในแต่ละครั้ง

ระยะเวลาในการเล่นเกม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	184	46.0
2-3 ชั่วโมง	150	37.5
4-5 ชั่วโมง	47	11.7
6 ชั่วโมงขึ้นไป	19	4.8
รวม	400	100.0

จากตาราง 8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้งไม่เกิน 2 ชั่วโมง จำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 46.0 รองลงมา ใช้เวลาในการเล่น 2-3 ชั่วโมงในแต่ละครั้ง จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 ใช้เวลาเล่น 4-5 ชั่วโมง จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.7 และใช้เวลาในการเล่น 6 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.8 ตามลำดับ

ตาราง 9

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประเภทของสื่อที่กลุ่มตัวอย่างได้รู้จัก
เกมคอมพิวเตอร์เป็นครั้งแรก

ประเภทของสื่อ	จำนวน (คน)	คิดเป็นร้อยละ
สื่อบุคคล	226	56.5
สื่อสิ่งพิมพ์	27	6.7
สื่อวิทยุ/โทรทัศน์	21	5.3
สื่ออินเทอร์เน็ต	126	31.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่อบุคคล เช่น เพื่อน บุคคลแวดล้อม จำนวน 226 คน คิดเป็นร้อยละ 56.5 รองลงมา เป็นสื่ออินเทอร์เน็ต จำนวน 126 คน คิดเป็นร้อยละ 31.5 สื่อสิ่งพิมพ์ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 และสื่อวิทยุ/โทรทัศน์ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.3 ตามลำดับ

ตาราง 10

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประเภทของสื่อโฆษณาเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่กลุ่มตัวอย่างพบเห็นมากที่สุด

สื่อที่พบโฆษณาเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
โปสเตอร์	58	14.5
หนังสือคู่มือเฉลยเกม	13	3.3
นิตยสารคอมพิวเตอร์ หรือนิตยสารเกม	54	13.4
โฆษณาทางวิทยุ/โทรทัศน์	28	7.0
รายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม	13	3.3
โฆษณาทางเว็บไซต์ต่าง ๆ	139	34.7
เว็บไซต์ที่เกี่ยวกับเกม	95	23.8
รวม	400	100.0

จากตาราง 10 พบว่า กลุ่มตัวอย่างพบเห็นโฆษณาที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากเว็บไซต์ต่าง ๆ มากที่สุด จำนวน 139 คน คิดเป็นร้อยละ 34.7 รองลงมา เป็นเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับเกม จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.8 จากโปสเตอร์ จำนวน 58 คน คิดเป็นร้อยละ 14.5 จากนิตยสารคอมพิวเตอร์หรือนิตยสารเกม 54 คน คิดเป็นร้อยละ 13.4 จากโฆษณาทางวิทยุ โทรทัศน์ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 จากหนังสือคู่มือเฉลยเกม จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3 และจากรายการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเกม จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.3 ตามลำดับ

ตาราง 11

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประเภทของสื่อที่กลุ่มตัวอย่างใช้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

ประเภทของสื่อ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สื่อบุคคล	135	33.8
สื่อสิ่งพิมพ์	46	11.5
สื่อวิทยุ/โทรทัศน์	35	8.7
สื่ออินเทอร์เน็ต	184	46.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 11 พบว่า กลุ่มตัวอย่างติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด จำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 46.0 รองลงมา เป็นสื่อบุคคล เช่น เพื่อนหรือบุคคลแวดล้อม จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 33.8 จากสื่อสิ่งพิมพ์ จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.5 และจากสื่อวิทยุ/โทรทัศน์ จำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 8.7 ตามลำดับ

ตาราง 12

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความถี่ของการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ใน 1 สัปดาห์

ความบ่อยครั้ง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทุกวัน	45	11.3
5-6 วันต่อสัปดาห์	31	7.7
3-4 วันต่อสัปดาห์	59	14.7
1-2 วันต่อสัปดาห์	265	66.3
รวม	400	100.0

จากตาราง 12 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ 1-2 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 265 คน คิดเป็นร้อยละ 66.3 รองลงมา ติดตามข่าวสาร 3-4 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 59 คน คิดเป็นร้อยละ 14.7 ติดตามข่าวสารทุกวัน จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.3 และติดตามข่าวสาร 5-6 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.7 ตามลำดับ

ตาราง 13

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้ง

ระยะเวลาในการติดตามข่าวสาร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
น้อยกว่า 10 นาที	147	36.7
10-20 นาที	96	24.0
20-30 นาที	62	15.5
30 นาที - 1 ชั่วโมง	55	13.8
มากกว่า 1 ชั่วโมง	40	10.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 13 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาในการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์น้อยกว่า 10 นาที จำนวน 147 คน คิดเป็นร้อยละ 36.7 รองลงมา ใช้เวลา 10-20 นาที จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 ใช้เวลา 20-30 นาที จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5 ใช้เวลา 30 นาที - 1 ชั่วโมง จำนวน 55 คน คิดเป็นร้อยละ 13.8 และใช้เวลาในการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 10.0 ตามลำดับ

ตาราง 14

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะของการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

ลักษณะการติดตามข่าวสาร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ดูเฉพาะรูปและคำบรรยาย	78	19.5
อ่านเฉพาะเรื่องที่สนใจ	206	51.4
อ่านเฉพาะเนื้อหาที่แนะนำเกมที่กำลังพัฒนา หรือกำลังจะวางจำหน่าย	25	6.3
อ่านบทวิจารณ์และการให้คะแนนเกม ที่ออกวางจำหน่ายแล้ว	43	10.8
อ่านเนื้อหาเกี่ยวกับการถาม-ตอบปัญหา	8	2.0
อ่านทั้งหมด	40	10.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 14 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะอ่านเฉพาะเรื่องที่สนใจ จำนวน 206 คน คิดเป็นร้อยละ 51.4 รองลงมา จะดูเฉพาะรูปและคำบรรยาย จำนวน 78 คน คิดเป็นร้อยละ 19.5 อ่านบทวิจารณ์และการให้คะแนนเกมที่ออกวางจำหน่ายแล้ว จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 10.8 อ่านทั้งหมด จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 10.0 อ่านเฉพาะเนื้อหาที่แนะนำเกมที่กำลังพัฒนาหรือกำลังจะวางจำหน่าย จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 6.3 คน และอ่านเนื้อหาเกี่ยวกับการถาม-ตอบปัญหา จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0 ตามลำดับ

ตาราง 15

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะของการติดตามข่าวสารอื่น ๆ
นอกจากที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

การติดตามข่าวสารอื่น ๆ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อุปกรณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง	56	14.0
เรื่องเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์	124	31.0
ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับวงการไอที	141	35.3
ถาม-ตอบปัญหาต่าง ๆ	50	12.4
แนะนำวิธีบำรุงรักษาอุปกรณ์ต่าง ๆ	29	7.3
รวม	400	100.0

จากตาราง 15 พบว่า นอกจากข่าวสารที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์แล้ว กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ติดตามข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับวงการไอที จำนวน 141 คน คิดเป็นร้อยละ 35.3 รองลงมา ติดตามข่าวสารที่เกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 31.0 ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับอุปกรณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น TV แบบ Full HD ลำโพงหรือหูฟัง จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 14.0 ติดตามการถาม-ตอบปัญหาต่าง ๆ จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.4 และติดตามวิธีบำรุงรักษาอุปกรณ์ต่าง ๆ จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 7.3 ตามลำดับ

ตาราง 16

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามวัตถุประสงค์ของการเข้าไปในเว็บไซต์
ที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

วัตถุประสงค์ในการเข้าไปในเว็บไซต์เกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
อ่านข่าวสาร หรือค้นหาข้อมูลต่าง ๆ	209	52.2
พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	53	13.3
อ่านบทวิจารณ์และการให้คะแนนเกม	55	13.7
ถาม-ตอบปัญหาต่าง ๆ	30	7.5
ซื้อ-ขายสินค้าที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์	32	8.0
อื่น ๆ	21	5.3
รวม	400	100.0

จากตาราง 16 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เข้าไปในเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับ
เกมคอมพิวเตอร์เพื่ออ่านข่าวสาร หรือค้นหาข้อมูลต่าง ๆ จำนวน 209 คน คิดเป็นร้อยละ
52.2 รองลงมา เข้าไปเพื่ออ่านบทวิจารณ์และการให้คะแนนเกม จำนวน 55 คน คิดเป็น
ร้อยละ 13.7 เข้าไปเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3
เข้าไปเพื่อซื้อ-ขายสินค้าที่เกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 8.0
เข้าไปเพื่อถาม-ตอบปัญหาต่าง ๆ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.5 และเข้าไปด้วย
วัตถุประสงค์อื่น ๆ จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.3 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

ตาราง 17

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหาในด้านต่าง ๆ ของ
เกมคอมพิวเตอร์

เนื้อหาของเกม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เนื้อหาของภาพ	118	29.5
เนื้อหาของเพลงประกอบ	19	4.8
เนื้อหาของตัวละคร	46	11.5
เนื้อหาของฉากในเกม	97	24.2
เนื้อเรื่องของเกม	120	30.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 17 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบเนื้อเรื่องของเกมคอมพิวเตอร์
จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 30.0 รองลงมา ชอบเนื้อหาของภาพ จำนวน 118 คน
คิดเป็นร้อยละ 29.5 ชอบเนื้อหาของฉากในเกม จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.2
ชอบเนื้อของตัวละคร จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.5 และชอบเนื้อหาของ
เพลงประกอบ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.8 ตามลำดับ

ตาราง 18

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อเรื่องของเกมคอมพิวเตอร์

เนื้อเรื่องของเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เนื้อเรื่องสนุก ตื่นเต้น ชวนติดตาม	185	46.3
เนื้อเรื่องสยองขวัญ	19	4.7
เนื้อเรื่องที่ต้องใช้การไขปริศนา	63	15.7
เนื้อเรื่องที่ต้องอาศัยการวางแผน	133	33.3
รวม	400	100.0

จากตาราง 18 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบเนื้อเรื่องสนุก ตื่นเต้น ชวนติดตาม จำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 46.3 รองลงมา ชอบเนื้อเรื่องที่ต้องอาศัยการวางแผน จำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 33.3 เนื้อเรื่องที่ต้องใช้การไขปริศนา จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.7 และเนื้อเรื่องสยองขวัญ จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.7 ตามลำดับ

ตาราง 19

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหาของภาพ

เนื้อหาของภาพในเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ภาพแบบ 2 มิติ	28	7.0
ภาพแบบ 3 มิติ	122	30.5
ภาพที่มีความคมชัดสูง มีความสมจริง		
แสดงรายละเอียดต่าง ๆ ในฉากได้ดี	198	49.5
ภาพที่ปรับเปลี่ยนได้ตามต้องการ	52	13.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 19 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบภาพที่มีความคมชัดสูง มีความสมจริง แสดงรายละเอียดต่าง ๆ ในฉากได้ดี จำนวน 198 คน คิดเป็นร้อยละ 49.5 รองลงมา ชอบภาพแบบ 3 มิติ จำนวน 122 คน คิดเป็นร้อยละ 30.5 ชอบภาพที่ปรับเปลี่ยน

ได้ตามต้องการ จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 13.0 และชอบภาพแบบ 2 มิติ จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 7.0 ตามลำดับ

ตาราง 20

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหาของเสียงประกอบหรือเพลงประกอบ

เนื้อหาของเสียงประกอบหรือเพลงประกอบ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เสียงประกอบหรือเพลงบรรเลง		
ที่เข้ากับสถานการณ์ในเกม	225	56.3
เพลงที่นำมาจากนักร้องหรือวงดนตรีที่มีชื่อเสียง	53	13.3
เพลงที่นำมาจากข้อ 1 และข้อ 2 รวมกัน	95	23.7
เพลงที่ผู้เล่นสามารถนำไปใช้ในเกมนได้ด้วยตนเอง	27	6.7
รวม	400	100.0

จากตาราง 20 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบเสียงประกอบหรือเพลงบรรเลงที่เข้ากับสถานการณ์ภายในเกม จำนวน 225 คน คิดเป็นร้อยละ 56.3 รองลงมา ชอบเสียงประกอบหรือเพลงบรรเลงที่เข้ากับสถานการณ์ภายในเกมร่วมกับเพลงที่นำมาจากนักร้องหรือวงดนตรีที่มีชื่อเสียง จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.7 ชอบเพลงที่นำมาจากนักร้องหรือวงดนตรีที่มีชื่อเสียง จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.3 คน และชอบเพลงที่ผู้เล่นสามารถนำไปใช้ในเกมนได้ด้วยตนเอง จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 ตามลำดับ

ตาราง 21

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหาในด้านตัวละคร
ของเกมคอมพิวเตอร์

เนื้อหาในด้านตัวละครของเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สามารถพัฒนาความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้	163	40.7
มีการปรับเปลี่ยนอาวุธหรืออุปกรณ์ที่ใช้ได้	115	28.8
ตัวละครที่สลับสับเปลี่ยนตัวได้ หรือมีมากกว่า 1 ตัว	98	24.5
อื่น ๆ	24	6.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 21 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบตัวละครที่สามารถพัฒนา
ความสามารถในด้านต่าง ๆ ได้ จำนวน 163 คน คิดเป็นร้อยละ 40.7 รองลงมา ชอบตัวละคร
ที่มีการปรับเปลี่ยนอาวุธหรืออุปกรณ์ที่ใช้ได้ จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.8
ชอบตัวละครที่สามารถสลับสับเปลี่ยนกันใช้ได้ หรือมีให้ใช้มากกว่า 1 ตัวละคร จำนวน
98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.5 และชอบตัวละครแบบอื่น ๆ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6.0
ตามลำดับ

ตาราง 22

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหาในการดำเนินเรื่อง
ของเกมคอมพิวเตอร์

เนื้อหาในการดำเนินเรื่อง	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ใช้เหตุการณ์และสถานที่ในอดีต	47	11.7
ใช้เหตุการณ์และสถานที่ในปัจจุบัน	131	32.8
ใช้เหตุการณ์และสถานที่ในอนาคต	88	22.0
ใช้เหตุการณ์และสถานที่ที่ไม่มีอยู่จริง	134	33.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 22 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบการดำเนินเรื่องแบบใช้เหตุการณ์ และสถานที่ที่ไม่มีอยู่จริงมากที่สุด จำนวน 134 คน คิดเป็นร้อยละ 33.5 ชอบแบบใช้ เหตุการณ์และสถานที่ในปัจจุบัน จำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.8 ชอบแบบใช้ เหตุการณ์และสถานที่ให้อินาคน จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 และชอบแบบใช้ เหตุการณ์และสถานที่ในอดีต จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.7 ตามลำดับ

ตาราง 23

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหาของฉากในเกม คอมพิวเตอร์

เนื้อหาของฉาก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ฉากที่มีขนาดใหญ่ มีอิสระในการเลือกเส้นทาง จุดหมาย	180	45.0
ฉากที่จำกัดเส้นทางหรือดำเนินไปตามเนื้อเรื่อง	91	22.7
ฉากที่มีหลายแบบในเกมเดียว	123	30.8
อื่น ๆ	6	1.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 23 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบฉากที่มีขนาดใหญ่ มีอิสระ ในการเลือกเส้นทางหรือเลือกจุดหมาย จำนวน 180 คน คิดเป็นร้อยละ 45.0 รองลงมา เป็นฉากที่มีหลายแบบในเกมเดียว จำนวน 123 คน คิดเป็นร้อยละ 30.8 ฉากที่มีการจำกัด เส้นทางเพื่อให้เป็นไปตามบทหรือเนื้อเรื่องของเกม จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 22.7 และฉากแบบอื่น ๆ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.5 ตามลำดับ

ตาราง 24

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหาด้านต่าง ๆ
ของเกมคอมพิวเตอร์

เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เนื้อหาของเกมที่นำเสนอ เช่น เดินยิง แอ็คชั่น เป็นต้น	145	36.2
เนื้อเรื่องโดยรวม เช่น เกี่ยวกับเทพกรีก สงครามโลก	63	15.8
การดำเนินเรื่องของเกม	130	32.5
เนื้อหาของฉากสื่อความหมายเข้ากับเรื่อง	62	15.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 24 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบเนื้อหาของเกมที่นำเสนอ เช่น แนวนเดินยิง แอ็คชั่น วางแผน เป็นต้น มากที่สุด จำนวน 145 คน คิดเป็นร้อยละ 36.2 รองลงมา ชอบการดำเนินเรื่องของเกม จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.5 ชอบเนื้อเรื่องโดยรวมของเกม เช่น เกี่ยวกับเทพกรีก เกี่ยวกับสงครามโลก จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.8 และชอบเนื้อหาของฉากสื่อความหมายเข้ากับเรื่อง จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5 ตามลำดับ

ตาราง 25

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความชอบเนื้อหาที่นำเสนอของ
เกมคอมพิวเตอร์

เนื้อหาที่นำเสนอของเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
Action Game	130	32.5
RPG (Role Playing Game)	42	10.5
Strategy Game	29	7.2
Turn-Based Game	8	2.0
Sport Game	52	13.0
Racing Game	27	6.7
Puzzle Game	37	9.3
Simulation Game	13	3.3
Adventure Game	62	15.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 25 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ชอบเนื้อหาของเกมแบบ Action Game มากที่สุด จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.5 รองลงมาชอบ Adventure Game จำนวน 62 คน คิดเป็นร้อยละ 15.5 ชอบ Sport Game จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 13.0 ชอบเนื้อหาที่นำเสนอแบบ RPG (Role Playing Game) จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5 ชอบ Puzzle Game จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 9.3 ชอบ Strategy Game จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 7.2 ชอบเนื้อหาแบบ Racing Game จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 6.7 ชอบ Simulation Game จำนวน 13 คน จำนวน 3.3 และชอบ Turn-Based Game จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 2.0 ตามลำดับ

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับ จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ตาราง 26

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การพักผ่อน คลายเครียด	130	32.5
ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน	138	34.5
ฝึกทักษะ สมาธิ ไหวพริบ	107	26.7
ใช้ออกกำลังกาย เช่น เกมที่เน้นการเดิน	10	2.5
เปิดมุมมองใหม่ ๆ ให้กับตนเอง	15	3.8
รวม	400	100.0

จากตาราง 26 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับประโยชน์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในด้านความเพลิดเพลิน สนุกสนาน จำนวน 138 คน คิดเป็นร้อยละ 34.5 รองลงมา ในด้านการพักผ่อน คลายเครียด จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.5 ในด้านการฝึกทักษะ สมาธิ ไหวพริบ จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.7 ในด้านการเปิดมุมมองใหม่ ๆ ให้กับตนเอง จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.8 และในด้านการออกกำลังกาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 2.5 ตามลำดับ

ตาราง 27

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับในด้านทักษะจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ประโยชน์ที่ได้รับในด้านทักษะ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ทักษะด้านการตัดสินใจ	96	24.0
ทักษะด้านการวางแผน	172	43.0
ทักษะด้านการแก้ไขปัญหา	98	24.5
ทักษะด้านการเรียนรู้	34	8.5
รวม	400	100.0

จากตาราง 27 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับประโยชน์ด้านทักษะการวางแผน จำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 43.0 รองลงมา ได้รับประโยชน์ด้านทักษะการแก้ไขปัญหา จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.5 ทักษะด้านการตัดสินใจ จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 และทักษะด้านการเรียนรู้ จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.5 ตามลำดับ

ตาราง 28

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับในด้านอารมณ์จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ประโยชน์ที่ได้รับในด้านอารมณ์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มีความมั่นคงทางอารมณ์	36	9.0
มีความเยือกเย็น รู้จักการรอคอย	88	22.0
มีสมาธิมากขึ้น	92	23.0
มีไหวพริบหรือระบบการคิดที่ดีขึ้น	184	46.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 28 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับประโยชน์ในด้านอารมณ์ คือ มีไหวพริบหรือระบบการคิดที่ดีขึ้น จำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 46.0 รองลงมา คือ มีสมาธามากขึ้น จำนวน 92 คน คิดเป็นร้อยละ 23.0 มีความเยือกเย็น รู้จักรอคอย จำนวน 88 คน คิดเป็นร้อยละ 22.0 และมีความมั่นคงทางอารมณ์ จำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 9.0 ตามลำดับ

ตาราง 29

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับในด้านสังคม จากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ประโยชน์ที่ได้รับในด้านสังคม	จำนวน (คน)	ร้อยละ
การได้อยู่กับตนเอง ไม่วุ่นวายกับสังคมภายนอก	205	51.2
นำไปใช้พูดคุยและทำความเข้าใจกับเพื่อน	79	19.8
การได้พบเพื่อนใหม่ สังคมใหม่ ๆ	96	24.0
ด้านการแข่งขัน (e-sport) ทั้งแบบเดี่ยวและทีม	20	5.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 29 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับประโยชน์ในด้านสังคม คือ การได้อยู่กับตนเอง จำนวน 205 คน คิดเป็นร้อยละ 51.2 รองลงมา คือ การได้พบเพื่อนใหม่ ๆ สังคมใหม่ ๆ จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24.0 นำไปใช้พูดคุยและทำความเข้าใจกับเพื่อน ๆ จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 19.8 และด้านการแข่งขัน (e-sport) ทั้งแบบเดี่ยวและทีม จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 5.0 ตามลำดับ

ตาราง 30

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามความรู้ที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ความรู้ที่ได้รับ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ด้านไอทีหรือข้อมูลข่าวสารในด้านไอที	277	69.2
ด้านฮาร์ดแวร์หรืออุปกรณ์แบบใหม่	65	16.3
ด้านช่าง เช่น การแก้ไขปัญหาหรือการซ่อมแซม	42	10.5
ด้านอื่น ๆ	16	4.0
รวม	400	100.0

จากตาราง 30 กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ได้รับความรู้ในด้านไอทีหรือข้อมูลข่าวสารในด้านไอที จำนวน 277 คน คิดเป็นร้อยละ 69.2 รองลงมา ในด้านฮาร์ดแวร์หรืออุปกรณ์แบบใหม่ จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.3 ด้านช่าง เช่น การแก้ไขปัญหาหรือการซ่อมแซม จำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 10.5 และด้านอื่น ๆ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 4.0 ตามลำดับ

**ตอนที่ 5 ผลวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนของปัจจัยที่มีผลต่อ
การคิดเกมคอมพิวเตอร์และผลทดสอบสมมติฐาน**

ตาราง 31

ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนของปัจจัยที่มีผลการคิดเกมคอมพิวเตอร์

ตัวแปร	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	ระดับ
การพักผ่อน คลายเครียด	3.91	.770	มาก
ได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน	4.07	.665	มาก
ฝึกทักษะ สมาธิ พัฒนาสติปัญญา และไหวพริบ	3.75	.821	มาก
ได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ	3.55	.842	มาก
ได้อยู่กับตนเอง ไม่วุ่นวายกับสังคมภายนอก	3.54	1.010	มาก
ได้พูดคุยและทำให้เข้ากลุ่มเพื่อน ๆ ได้ดี	3.19	.918	ปานกลาง
ได้พบเพื่อนใหม่ สังคมใหม่ ๆ	3.21	1.014	ปานกลาง
ได้ร่วมมือหรือแข่งขันกับเพื่อน ๆ หรือผู้เล่นคนอื่น ๆ	3.22	1.053	ปานกลาง
พัฒนาความรู้ด้านอื่น ๆ เช่น ฮาร์ดแวร์ ไอทีหรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ	3.41	.924	ปานกลาง
ความท้าทายของเกม	3.78	.804	มาก
ปริศนาของเกม	3.80	.758	มาก
เนื้อเรื่องที่ชวนให้ติดตาม	3.89	.829	มาก
ภาพ เสียง สมจริง	3.91	.790	มาก
แผนที่ขนาดใหญ่ให้สำรวจ	3.61	.816	มาก
ภารกิจมากมายหลายแบบ	3.87	.877	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	2.9114	.27740	ปานกลาง



จากตาราง 31 พบว่า ระดับของปัจจัยต่าง ๆ มีผลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์
อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.91 จำแนกในแต่ละข้อพบว่า

ข้อที่ปัจจัยต่าง ๆ มีผลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างในระดับมาก

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะได้รับความเพลิดเพลิน สนุกสนาน เป็นอันดับแรก
มีระดับคะแนนเท่ากับ 4.07

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะต้องการพักผ่อน คลายเครียด มีระดับคะแนนเท่ากับ
3.91

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะมีภาพ เสียง สมจริง มีระดับคะแนนเท่ากับ 3.91

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะมีเนื้อเรื่องที่ชวนให้ติดตาม มีระดับคะแนนเท่ากับ

3.89

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะมีภารกิจในเกมมากมาย หลายแบบให้ทำ มีระดับ
คะแนนเท่ากับ 3.87

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะปริศนาของเกม มีระดับคะแนนเท่ากับ 3.80

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะความท้าทายของเกม มีระดับคะแนนเท่ากับ 3.78

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะการได้ฝึกทักษะ สมาริ พัฒนาสติปัญญา

และไหวพริบ มีระดับคะแนนเท่ากับ 3.75

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะในเกมมีแผนที่ขนาดใหญ่ให้สำรวจ มีระดับคะแนน
เท่ากับ 3.61

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ มีระดับคะแนนเท่ากับ

3.55

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะการได้อยู่กับตนเอง ไม่วุ่นวายกับสังคมภายนอก
มีระดับคะแนนเท่ากับ 3.54

ข้อที่ปัจจัยต่าง ๆ มีผลต่อการคิดเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างในระดับปานกลาง

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะการได้พัฒนาความรู้ด้านอื่น ๆ เช่น ฮาร์ดแวร์ ไอที
หรือเทคโนโลยีใหม่ ๆ มีระดับคะแนนเท่ากับ 3.41

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะการได้ร่วมมือหรือแข่งขันกับเพื่อน ๆ หรือผู้เล่นคนอื่น ๆ มีระดับคะแนนเท่ากับ 3.22

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะการได้พบเพื่อนใหม่ สังคมใหม่ ๆ มีระดับคะแนนเท่ากับ 3.21

การคิดเกมคอมพิวเตอร์เพราะการได้พูดคุยและทำให้เข้ากับกลุ่มเพื่อน ๆ ได้ดี มีระดับคะแนนเท่ากับ 3.19

การทดสอบสมมติฐาน

การนำเสนอผลการทดสอบสมมติฐานของการวิจัย ทดสอบความแตกต่างของลักษณะประชากร โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าที (t test) ความแปรปรวนแบบทางเดียว (one-way ANOVA) และวิเคราะห์เป็นรายคู่ ด้วยการเปรียบเทียบพหุคูณ (multiple-comparison) โดยการทดสอบสมมติฐานดังต่อไปนี้

การทดสอบสมมติฐานที่ 1

ลักษณะประชากรของประชาชนที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

โดยปัจจัยลักษณะประชากร ประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา รายได้ และอาชีพ

สมมติฐานย่อยที่ 1.1 เพศที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 32

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามเพศ

เพศ	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	Sig.
ชาย	231	2.91	0.26	0.56	398	0.58*
หญิง	169	2.90	0.29			

* $p < .05$

จากตาราง 32 พบว่า พฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่ขึ้นอยู่กับสถานภาพด้านเพศอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ เพศต่างกัน ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์

สมมติฐานย่อยที่ 1.2 อายุที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 33

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามอายุ

อายุ	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
15-20 ปี	37	2.82	0.24	2.15	4	0.07*
21-25 ปี	129	2.90	0.35			
26-30 ปี	108	2.91	0.25			
31-35 ปี	61	2.90	0.22			
36-40 ปี	65	2.98	0.22			

* $p < .05$

จากตาราง 33 พบว่า พฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่ขึ้นอยู่กับสถานภาพด้านอายุอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ อายุต่างกัน ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์

สมมติฐานย่อยที่ 1.3 การศึกษาที่ต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 34

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามระดับการศึกษา

การศึกษา	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
มัธยมศึกษา	49	2.85	0.40	1.02	3	0.38*
อนุปริญญา	15	2.98	0.34			
ปริญญาตรี	286	2.92	0.26			
ปริญญาโทหรือสูงกว่า	50	2.90	0.22			

* $p < .05$

จากตาราง 34 พบว่า พฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่ขึ้นอยู่กับระดับการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ระดับการศึกษาต่างกันไม่มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์

สมมติฐานย่อยที่ 1.4 ระดับรายได้ของครอบครัวต่อเดือนที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 35

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกจากระดับรายได้ของครอบครัวต่อเดือน

ระดับรายได้	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
ต่ำกว่า 10,000 บาท	54	2.89	0.28	0.74	3	0.52*
10,001-20,000 บาท	171	2.89	0.33			
20,001-30,000 บาท	65	2.94	0.18			
มากกว่า 30,000 บาท	110	2.93	0.22			

* $p < .05$

จากตาราง 35 พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ไม่ขึ้นอยู่กับระดับรายได้ของครอบครัวต่อเดือนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ระดับการศึกษาต่างกัน ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

สมมติฐานย่อยที่ 1.5 อาชีพที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 36

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
นักเรียน/นักศึกษา	186	2.86	0.34	4.12	4	0.003*
รับราชการ/พนักงาน						
รัฐวิสาหกิจ	54	2.90	0.21			
ธุรกิจส่วนตัว	24	3.06	0.21			
ลูกจ้าง	110	2.94	0.18			
อื่น ๆ	26	2.99	0.13			

* $p < .05$

จากตาราง 36 พบว่า อาชีพมีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ อาชีพต่างกันจะมีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 37

ตาราง 37

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามอาชีพ เป็นรายคู่

อาชีพ		นักเรียน/ นักศึกษา	รับราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	ธุรกิจ ส่วนตัว	ลูกจ้าง	อื่น ๆ
	$\bar{X}$	2.86	2.90	3.06	2.94	2.99
นักเรียน/ นักศึกษา	2.86	-	-	-	-	-
รับราชการ/ พนักงาน รัฐวิสาหกิจ	2.90	-	-	-	-	-
ธุรกิจส่วนตัว	3.06	0.20	0.16	-	-	-
ลูกจ้าง	2.94	0.08	-	-	-	-
อื่น ๆ	2.99	0.13	-	-	-	-

จากตาราง 37 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 4 คู่ ดังนี้

ผู้ประกอบการธุรกิจส่วนตัว ($\bar{X} = 3.06$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า นักเรียน/นักศึกษา ($\bar{X} = 2.86$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.2

ผู้ประกอบการธุรกิจส่วนตัว ($\bar{X} = 3.06$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่า ผู้รับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ ($\bar{X} = 2.90$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.16

ลูกจ้าง ($\bar{X} = 2.94$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่านักเรียน/นักศึกษา ($\bar{X} = 2.86$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.08

ผู้ประกอบการอาชีพอื่น ๆ ($\bar{X} = 2.99$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่านักเรียน/นักศึกษา ($\bar{X} = 2.86$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.13

การทดสอบสมมติฐานที่ 2

พฤติกรรมการเปิดรับสื่อของประชาชนที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรม
การติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อยที่ 2.1 ความถี่ที่แตกต่างกันของการรับสื่อเกมหรือเล่นเกมมีผลต่อ
พฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 38

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความถี่
ของการรับสื่อเกมหรือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ใน 1 สัปดาห์

ความบ่อยครั้ง	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
ทุกวัน	64	2.89	0.32	1.99	3	0.11
5-6 วันต่อสัปดาห์	68	2.85	0.41			
3-4 วันต่อสัปดาห์	96	2.96	0.20			
1-2 วันต่อสัปดาห์	172	2.91	0.23			

* $p < .05$

จากตาราง 38 พบว่า พฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่ขึ้นอยู่กับความถี่
ของการรับสื่อเกมหรือการเล่นเกมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ปฏิเสธ
สมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ความถี่ในการเล่นต่างกัน ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกม
คอมพิวเตอร์

สมมติฐานย่อยที่ 2.2 ระยะเวลาของการรับสื่อกेमหรือเล่นเกมในแต่ละครั้ง
มีผลต่อพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 39

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามระยะเวลา
ของการรับสื่อกेमหรือการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในแต่ละครั้ง

ระยะเวลา	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	184	2.88	0.26	8.90	3	0.00*
2-3 ชั่วโมง	150	2.88	0.26			
4-5 ชั่วโมง	47	3.06	0.20			
6 ชั่วโมงขึ้นไป	19	3.08	0.10			

* $p < .05$

จากตาราง 39 พบว่า ระยะเวลาของการรับสื่อกेमหรือการเล่นเกมมีผลต่อพฤติกรรม
การติคเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐาน
การวิจัย นั่นคือ ระยะเวลาในการเล่นเกมต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์
แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูล
ในตาราง 40

ตาราง 40

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามระยะเวลาของการรับสื่อเกมหรือการเล่นเกมเป็นรายคู่

ระยะเวลา		ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	2-3 ชั่วโมง	4-5 ชั่วโมง	6 ชั่วโมง ขึ้นไป
	$\bar{X}$	2.88	2.88	3.06	3.08
ไม่เกิน 2 ชั่วโมง	2.88	-	-	-	-
2-3 ชั่วโมง	2.88	-	-	-	-
4-5 ชั่วโมง	3.06	0.18	0.18	-	-
6 ชั่วโมงขึ้นไป	3.08	0.20	0.20	-	-

จากตาราง 40 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 4 คู่ ดังนี้

ผู้ใช้เวลาในการเล่นเกม 4-5 ชั่วโมงต่อครั้ง ($\bar{X} = 3.06$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ใช้เวลาในการเล่นเกมไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อครั้ง ($\bar{X} = 2.88$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.18

ผู้ใช้เวลาในการเล่นเกม 4-5 ชั่วโมงต่อครั้ง ($\bar{X} = 3.06$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ใช้เวลาในการเล่นเกม 2-3 ชั่วโมงต่อครั้ง ($\bar{X} = 2.88$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.18

ผู้ใช้เวลาในการเล่นเกม 6 ชั่วโมงขึ้นไปต่อครั้ง ($\bar{X} = 3.08$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ใช้เวลาในการเล่นเกมไม่เกิน 2 ชั่วโมงต่อครั้ง ($\bar{X} = 2.88$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.20

ผู้ใช้เวลาในการเล่นเกม 6 ชั่วโมงขึ้นไปต่อครั้ง ($\bar{X} = 3.08$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ใช้เวลาในการเล่นเกม 2-3 ชั่วโมงต่อครั้ง ($\bar{X} = 2.88$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.20

สมมติฐานย่อยที่ 2.3 การรู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่อต่าง ๆ ที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 41

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามประเภทของสื่อที่กลุ่มตัวอย่างได้รู้จักเกมคอมพิวเตอร์เป็นครั้งแรก

สื่อ	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
สื่อบุคคล	226	2.84	0.28	17.35	3	0.00*
สื่อสิ่งพิมพ์	27	2.88	0.29			
สื่อวิทยุ/โทรทัศน์	21	3.18	0.28			
สื่ออินเทอร์เน็ต	126	3.00	0.22			

* $p < .05$

จากตาราง 41 พบว่า การรู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่อต่าง ๆ มีผลต่อพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การรู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่อที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 42

ตาราง 42

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามชนิดของสื่อที่กลุ่มตัวอย่างได้รู้จักเกมคอมพิวเตอร์เป็นครั้งแรกเป็นรายคู่

ชนิดของสื่อ		สื่อบุคคล	สื่อสิ่งพิมพ์	สื่อวิทยุ โทรทัศน์	สื่อ อินเทอร์เน็ต
	$\bar{X}$	2.84	2.88	3.18	3.00
สื่อบุคคล	2.84	-	-	-	-
สื่อสิ่งพิมพ์	2.88	-	-	-	-
สื่อวิทยุ/โทรทัศน์	3.18	0.34	0.30	-	0.18
สื่ออินเทอร์เน็ต	3.00	0.16	0.12	-	-

จากตาราง 42 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 5 คู่ ดังนี้

ผู้ที่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่อวิทยุ/โทรทัศน์ ($\bar{X} = 3.18$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่อบุคคล ($\bar{X} = 2.84$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.34

ผู้ที่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่อวิทยุ/โทรทัศน์ ($\bar{X} = 3.18$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่อสิ่งพิมพ์ ($\bar{X} = 2.88$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.30

ผู้ที่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่อวิทยุ/โทรทัศน์ ($\bar{X} = 3.18$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่ออินเทอร์เน็ต ($\bar{X} = 3.00$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.18

ผู้ที่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่ออินเทอร์เน็ต ($\bar{X} = 3.00$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่อบุคคล ($\bar{X} = 2.84$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.16

ผู้ที่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่ออินเทอร์เน็ต ($\bar{X} = 3.00$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่รู้จักเกมคอมพิวเตอร์ครั้งแรกจากสื่อสิ่งพิมพ์ ($\bar{X} = 2.88$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.12

สมมติฐานย่อยที่ 2.4 การพบเห็นโฆษณาเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 43

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามประเภทของสื่อโฆษณาเกมคอมพิวเตอร์

สื่อโฆษณา	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
โปสเตอร์	58	2.62	0.30	22.45	6	0.00*
หนังสือคู่มือเล่นเกม	13	2.77	0.31			
นิตยสารคอมพิวเตอร์						
หรือนิตยสารเกม	54	3.01	0.31			
โฆษณาทางวิทยุ						
โทรทัศน์	28	3.14	0.24			
รายการเกี่ยวกับเกม	13	2.82	0.43			
โฆษณาทางเว็บไซต์	139	2.93	0.18			
เว็บไซต์เกี่ยวกับเกม	95	2.97	0.18			

* $p < .05$

จากตาราง 43 พบว่า การพบเห็นโฆษณาเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อต่าง ๆ มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การพบเห็นโฆษณาเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 44

ตาราง 44

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามชนิดของสื่อโฆษณาเป็นรายคู่

สื่อโฆษณา	โปสเตอร์	หนังสือคู่มือ เฉลยเกม	นิตยสาร	โฆษณาทาง วิทยุ/โทรทัศน์	รายการ เกี่ยวกับเกม	โฆษณาทาง เว็บไซต์ทั่วไป	เว็บไซต์ เกี่ยวกับเกม
$\bar{X}$	2.62	2.77	3.01	3.14	2.82	2.93	2.97
โปสเตอร์	-	-	-	-	-	-	-
หนังสือคู่มือ							
เฉลยเกม	0.15	-	-	-	-	-	-
นิตยสาร							
คอมพิวเตอร์							
หรือนิตยสารเกม	0.39	0.24	-	-	0.19	0.08	-
โฆษณาทางวิทยุ							
โทรทัศน์	0.52	0.37	0.13	-	0.32	0.21	0.17
รายการเกี่ยวกับ เกม	0.20	-	-	-	-	-	-

ตาราง 44 (ต่อ)

สื่อโฆษณา	โปรสเตอร์	หนังสือคู่มือ เฉลยเกม	นิตยสาร คอมพิวเตอร์ หรือนิตยสาร เกม	โฆษณาทาง วิทยุ/โทรทัศน์	รายการ เกี่ยวกับเกม	โฆษณาทาง เว็บไซต์ทั่วไป	เว็บไซต์ เกี่ยวกับเกม
โฆษณาทาง เว็บไซต์	2.93	0.31	0.16	-	0.11	-	-
เว็บไซต์เกี่ยวกับ เกม	2.97	0.35	0.20	-	0.15	-	-

จากตาราง 44 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 18 คู่ ดังนี้

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากหนังสือคู่มือเฉลยเกม ($\bar{X} = 2.77$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโปสเตอร์ ($\bar{X} = 2.62$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.15

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากนิตยสารคอมพิวเตอร์หรือนิตยสารเกม ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโปสเตอร์ ($\bar{X} = 2.62$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.39

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากนิตยสารคอมพิวเตอร์หรือนิตยสารเกม ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากหนังสือคู่มือเฉลยเกม ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.24

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากนิตยสารคอมพิวเตอร์หรือนิตยสารเกม ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากรายการเกี่ยวกับเกม ($\bar{X} = 2.82$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.19

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากนิตยสารคอมพิวเตอร์หรือนิตยสารเกม ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากทางเว็บไซต์ทั่วไป ($\bar{X} = 2.93$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.08

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโฆษณาทางวิทยุ/โทรทัศน์ ($\bar{X} = 3.14$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโปสเตอร์ ($\bar{X} = 2.62$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.52

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโฆษณาทางวิทยุ/โทรทัศน์ ($\bar{X} = 3.14$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากหนังสือคู่มือเฉลยเกม ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.37

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโฆษณาทางวิทยุ/โทรทัศน์ ($\bar{X} = 3.14$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากนิตยสารคอมพิวเตอร์หรือนิตยสารเกม ($\bar{X} = 3.01$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.13

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโฆษณาทางวิทยุ/โทรทัศน์ ($\bar{X} = 3.14$) มีพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากรายการเกี่ยวกับเกม ($\bar{X} = 2.82$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.32

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโฆษณาทางวิทยุ/โทรทัศน์ ($\bar{X} = 3.14$) มีพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากทางเว็บไซต์ทั่วไป ($\bar{X} = 2.93$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.21

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโฆษณาทางวิทยุ/โทรทัศน์ ($\bar{X} = 3.14$) มีพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวกับเกม ($\bar{X} = 2.97$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.17

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากรายการเกี่ยวกับเกม ($\bar{X} = 2.82$) มีพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโปสเตอร์ ($\bar{X} = 2.62$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.20

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโฆษณาทางเว็บไซต์ทั่วไป ($\bar{X} = 2.93$) มีพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโปสเตอร์ ($\bar{X} = 2.62$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.31

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโฆษณาทางเว็บไซต์ทั่วไป ($\bar{X} = 2.93$) มีพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากหนังสือคู่มือเฉลยเกม ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.16

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโฆษณาทางเว็บไซต์ทั่วไป ($\bar{X} = 2.93$) มีพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากรายการเกี่ยวกับเกม ($\bar{X} = 2.82$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.11

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากเว็บไซต์เกี่ยวกับเกม ($\bar{X} = 2.97$) มีพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากโปสเตอร์ ($\bar{X} = 2.62$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.35

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากเว็บไซต์เกี่ยวกับเกม ($\bar{X} = 2.97$) มีพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากหนังสือคู่มือเฉลยเกม ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.20

ผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากเว็บไซต์เกี่ยวกับเกม ($\bar{X} = 2.97$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้พบเห็นโฆษณาเกมจากรายการเกี่ยวกับเกม ($\bar{X} = 2.82$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.15

สมมติฐานย่อยที่ 2.5 การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 45

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามประเภทของสื่อที่ใช้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

ชนิดของสื่อ	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
สื่อบุคคล	135	2.80	0.31	13.17	3	0.00*
สื่อสิ่งพิมพ์	46	2.95	0.23			
สื่อวิทยุ/โทรทัศน์	35	3.00	0.28			
สื่ออินเทอร์เน็ต	184	2.97	0.23			

* $p < .05$

จากตาราง 45 พบว่า การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อต่าง ๆ มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อที่ต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 46

ตาราง 46

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามประเภทของสื่อที่ใช้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่

ชนิดของสื่อ		สื่อบุคคล	สื่อสิ่งพิมพ์	สื่อวิทยุ โทรทัศน์	สื่อ อินเทอร์เน็ต
	$\bar{X}$	2.80	2.95	3.00	2.97
สื่อบุคคล	2.80	-	-	-	-
สื่อสิ่งพิมพ์	2.95	0.15	-	-	-
สื่อวิทยุ/โทรทัศน์	3.00	0.20	-	-	-
สื่ออินเทอร์เน็ต	2.97	0.17	-	-	-

จากตาราง 46 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 3 คู่ ดังนี้

ผู้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์จากสื่อสิ่งพิมพ์ ($\bar{X} = 2.95$) มีพฤติกรรมการติเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อบุคคล ($\bar{X} = 2.80$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.15

ผู้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์จากสื่อวิทยุ/โทรทัศน์ ($\bar{X} = 3.00$) มีพฤติกรรมการติเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อบุคคล ($\bar{X} = 2.80$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.20

ผู้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์จากสื่ออินเทอร์เน็ต ($\bar{X} = 2.97$) มีพฤติกรรมการติเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อบุคคล ($\bar{X} = 2.80$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.17

สมมติฐานย่อยที่ 2.6 ความถี่ที่แตกต่างกันของการเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในสื่อต่าง ๆ มีผลต่อพฤติกรรมการติเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 47

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความถี่ของการเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

ความถี่	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
ทุกวัน	45	2.85	0.26	2.07	3	0.10*
5-6 วันต่อสัปดาห์	31	2.85	0.48			
3-4 วันต่อสัปดาห์	59	2.96	0.17			
1-2 วันต่อสัปดาห์	265	2.92	0.27			

* $p < .05$

จากตาราง 47 พบว่า พฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ไม่ขึ้นอยู่กับความถี่ของการเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อต่าง ๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ความถี่ที่แตกต่างกันของการเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในสื่อต่าง ๆ ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์

สมมติฐานย่อยที่ 2.7 ระยะเวลาที่แตกต่างกันในการเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในสื่อต่าง ๆ มีผลต่อพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 48

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามระยะเวลาของการเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

ระยะเวลา	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
น้อยกว่า 10 นาที	147	2.79	0.28	18.52	4	0.00*
10-20 นาที	96	2.90	0.24			
20-30 นาที	62	3.07	0.20			
30 นาที - 1 ชั่วโมง	55	3.04	0.26			
มากกว่า 1 ชั่วโมง	40	2.97	0.29			

* $p < .05$

จากตาราง 48 พบว่า ระยะเวลาในการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อต่าง ๆ มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ระยะเวลาที่แตกต่างกันในการเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ในสื่อต่าง ๆ มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 49

ตาราง 49

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการตลาดคอมพิวเตอร์ จำแนกตามระยะเวลาในการเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
เป็นรายคู่

ระยะเวลา	น้อยกว่า 10 นาที	10-20 นาที	20-30 นาที	30 นาที- 1 ชั่วโมง	มากกว่า 1 ชั่วโมง
	$\bar{X}$	2.79	2.90	3.07	3.04
น้อยกว่า 10 นาที	2.79	-	-	-	-
10-20 นาที	2.90	0.11	-	-	-
20-30 นาที	3.07	0.28	0.17	-	-
30 นาที - 1 ชั่วโมง	3.04	0.25	0.14	-	-
มากกว่า 1 ชั่วโมง	2.97	0.18	-	-	-

จากตาราง 49 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 6 คู่ ดังนี้

ผู้ใช้เวลาติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 10-20 นาที ($\bar{X} = 2.90$) มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ใช้เวลาติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์น้อยกว่า 10 นาที ($\bar{X} = 2.79$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.11

ผู้ใช้เวลาติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 20-30 นาที ($\bar{X} = 3.07$) มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ใช้เวลาติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์น้อยกว่า 10 นาที ($\bar{X} = 2.79$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.28

ผู้ใช้เวลาติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 20-30 นาที ($\bar{X} = 3.07$) มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ใช้เวลาติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 10-20 นาที ($\bar{X} = 2.90$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.17

ผู้ใช้เวลาติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 30 นาที - 1 ชั่วโมง ($\bar{X} = 3.04$) มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ใช้เวลาติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์น้อยกว่า 10 นาที ($\bar{X} = 2.79$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.25

ผู้ใช้เวลาติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 30 นาที - 1 ชั่วโมง ($\bar{X} = 3.04$) มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ใช้เวลาติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ 10-20 นาที ($\bar{X} = 2.90$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.14

ผู้ใช้เวลาติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากกว่า 1 ชั่วโมง ($\bar{X} = 2.97$) มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ใช้เวลาติดตามข่าวสารเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์น้อยกว่า 10 นาที ($\bar{X} = 2.79$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.18

สมมติฐานย่อยที่ 2.8 ลักษณะการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 50

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามลักษณะของการเข้าไปติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์

ลักษณะ การติดตามข่าวสาร	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
ดูเฉพาะรูปและคำบรรยาย	78	2.77	0.34	8.80	5	0.00*
อ่านเฉพาะเรื่องที่สนใจ	206	2.91	0.23			
อ่านเฉพาะเนื้อหาที่แนะนำ เกมที่กำลังพัฒนาหรือ กำลังจะวางจำหน่าย	25	3.05	0.24			
อ่านบทวิจารณ์หรือการให้ คะแนนเกมที่วางจำหน่าย แล้ว	43	3.05	0.30			
อ่านถาม-ตอบปัญหา	8	2.97	0.12			
อ่านทั้งหมด	40	2.94	0.27			

* $p < .05$

จากตาราง 50 พบว่า ลักษณะของการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์จากสื่อต่าง ๆ มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ลักษณะการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 51

ตาราง 51

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมกาารติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามลักษณะของการติดตามข่าวสารเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์
จากสื่อต่าง ๆ เป็นรายคู่

ลักษณะการติดตาม	ดูเฉพาะรูป และคำบรรยาย	อ่านเฉพาะ เรื่องที่สนใจ	อ่านแนะนำเกม ที่กำลังพัฒนา หรือจะวางจำหน่าย	อ่านบทวิจารณ์ หรือการให้ คะแนนเกม	อ่านถาม-ตอบ ปัญหา	อ่านทั้งหมด
ข่าวสาร	$\bar{X}$	2.77	2.91	3.05	2.97	2.94
ดูเฉพาะรูป						
และคำบรรยาย	2.77	-	-	-	-	-
อ่านเฉพาะเรื่อง						
ที่สนใจ	2.91	0.14	-	-	-	-
อ่านแนะนำเกม						
ที่กำลังพัฒนา						
หรือจะวางจำหน่าย	3.05	0.28	0.14	-	-	-

ตาราง 51 (ต่อ)

ลักษณะการติดตาม	เฉพาะรูป	อ่านเฉพาะ	อ่านแนะนำเกม	อ่านบทวิจารณ์	อ่านถาม-ตอบ	อ่านทั้งหมด
ข่าวสาร	และคำบรรยาย	เรื่องที่สนใจ	ที่กำลังพัฒนา	หรือการให้	ปัญหา	
			หรือจะวางจำหน่าย	คะแนนเกม		
อ่านบทวิจารณ์						
หรือการให้คะแนน						
เกม	3.05	0.28	0.14	-	-	-
อ่านถาม-ตอบ						
ปัญหา	2.97	0.20	-	-	-	-
อ่านทั้งหมด	2.94	0.17	-	-	-	-

จากตาราง 51 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 7 คู่ ดังนี้

ผู้ที่อ่านเฉพาะเรื่องที่สนใจ ($\bar{X} = 2.91$) มีพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ดูเฉพาะรูปและคำบรรยาย ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.14

ผู้ที่อ่านเนื้อหาที่แนะนำเกมที่กำลังพัฒนาหรือกำลังจะวางจำหน่าย ($\bar{X} = 3.05$) มีพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ดูเฉพาะรูปและคำบรรยาย ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.28

ผู้ที่อ่านเนื้อหาที่แนะนำเกมที่กำลังพัฒนาหรือกำลังจะวางจำหน่าย ($\bar{X} = 3.05$) มีพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่อ่านเฉพาะเรื่องที่สนใจ ($\bar{X} = 2.91$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.14

ผู้ที่อ่านบทวิจารณ์เกมหรือการให้คะแนนเกมที่วางจำหน่ายแล้ว ($\bar{X} = 3.05$) มีพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ดูเฉพาะรูปและคำบรรยาย ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.28

ผู้ที่อ่านบทวิจารณ์เกมหรือการให้คะแนนเกมที่วางจำหน่ายแล้ว ($\bar{X} = 3.05$) มีพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่อ่านเฉพาะเรื่องที่สนใจ ($\bar{X} = 2.91$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.14

ผู้ที่อ่านเรื่องการถาม-ตอบปัญหา ($\bar{X} = 2.97$) มีพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ดูเฉพาะรูปและคำบรรยาย ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.20

ผู้ที่อ่านเนื้อหาทั้งหมด ($\bar{X} = 2.94$) มีพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ดูเฉพาะรูปและคำบรรยาย ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.17

สมมติฐานย่อยที่ 2.9 ลักษณะการติดตามข่าวสารอื่น ๆ ที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 52

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมกรรมการติเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามลักษณะของการเข้าไปติดตามข่าวสารอื่น ๆ

ข่าวสารอื่น ๆ	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
เรื่องอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง	56	2.71	0.34	12.42	4	0.00*
เรื่องคอมพิวเตอร์	124	2.90	0.25			
ข่าวสารวงการไอที	141	2.97	0.26			
ถาม-ตอบปัญหา	50	3.03	0.26			
แนะนำวิธีบำรุงรักษา						
อุปกรณ์	29	2.92	0.16			

* $p < .05$

จากตาราง 52 พบว่า ลักษณะของการติดตามข่าวสารอื่น ๆ มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการติเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ลักษณะการติดตามข่าวสารอื่น ๆ ที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมกรรมการติเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 53

ตาราง 53

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามลักษณะของการติดตามข่าวสารอื่น ๆ เป็นรายคู่

ลักษณะ	อุปกรณ์	เรื่อง	ข่าวสาร	ถาม-ตอบ	แนะนำ	
การติดตาม	ที่เกี่ยวข้อง	คอมพิวเตอร์	วงการไอที	ปัญหา	วิธีบำรุง	
ข่าวสารอื่น ๆ					อุปกรณ์	
	$\bar{X}$	2.71	2.90	2.97	3.03	2.92
อุปกรณ์						
ที่เกี่ยวข้อง	2.71	-	-	-	-	-
เรื่องคอมพิวเตอร์	2.90	0.19	-	-	-	-
ข่าวสารวงการ						
ไอที	2.97	0.26	0.07	-	-	-
ถาม-ตอบปัญหา	3.03	0.32	0.13	-	-	-
แนะนำวิธีบำรุง						
อุปกรณ์	2.92	0.21	-	-	-	-

จากตาราง 53 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 6 คู่ ดังนี้

ผู้ที่อ่านเรื่องเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ($\bar{X} = 2.90$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่อ่านเรื่องอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ ($\bar{X} = 2.71$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.19

ผู้ที่อ่านเรื่องเกี่ยวกับข่าวสารวงการไอที ($\bar{X} = 2.97$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่อ่านเรื่องอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ ($\bar{X} = 2.71$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.26

ผู้ที่อ่านเรื่องเกี่ยวกับข่าวสารวงการไอที ($\bar{X} = 2.97$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่อ่านเรื่องเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ($\bar{X} = 2.90$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.07

ผู้ที่อ่านเรื่องเกี่ยวกับถาม-ตอบปัญหา ($\bar{X} = 3.03$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่อ่านเรื่องอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ ($\bar{X} = 2.71$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.32

ผู้ที่อ่านเรื่องเกี่ยวกับถาม-ตอบปัญหา ($\bar{X} = 3.03$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าที่อ่านเรื่องเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ ($\bar{X} = 2.90$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.13

ผู้ที่อ่านเรื่องเกี่ยวกับการแนะนำวิธีบำรุงรักษาอุปกรณ์ ($\bar{X} = 2.92$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่อ่านเรื่องอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ ($\bar{X} = 2.71$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.21

สมมติฐานย่อยที่ 2.10 วัตถุประสงค์ในการเข้าไปในเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 54

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการเข้าไปในเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์

วัตถุประสงค์	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
อ่านข่าวสาร ค้นหา						
ข้อมูล	209	2.88	0.27	2.58	5	0.026*
พูดคุย แลกเปลี่ยน						
ความคิดเห็น	53	3.01	0.27			
อ่านบทวิจารณ์						
การให้คะแนนเกม	55	2.97	0.27			
ถาม-ตอบปัญหา	30	2.92	0.24			
ซื้อ-ขายสินค้า	32	2.90	0.35			
อื่น ๆ	21	2.89	0.29			

* $p < .05$

จากตาราง 54 พบว่า วัตถุประสงค์ในการเข้าไปในเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับ เกมคอมพิวเตอร์ มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ วัตถุประสงค์ในการเข้าไป ในเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์ที่ต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูล ในตาราง 55

ตาราง 55

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นคอมพิวเตอร์ จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการเข้าไปในเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับเกมคอมพิวเตอร์
เป็นรายตัว

วัตถุประสงค์	อ่านข่าวสาร ค้นหาข้อมูล	พูดคุย แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น	อ่านบทวิจารณ์ การให้คะแนนเกม	ถาม-ตอบปัญหา	ซื้อ-ขายสินค้า	อื่นๆ
$\bar{X}$	2.88	3.01	2.97	2.92	2.90	2.89
อ่านข่าวสาร ค้นหา						
ข้อมูล	2.88	-	-	-	-	-
พูดคุย แลกเปลี่ยน						
ความคิดเห็น	3.01	0.13	-	-	-	-
อ่านบทวิจารณ์						
การให้คะแนนเกม	2.97	0.09	-	-	-	-
ถาม-ตอบปัญหา	2.92	-	-	-	-	-
ซื้อ-ขายสินค้า	2.90	-	-	-	-	-
อื่นๆ	2.89	-	-	-	-	-

จากตาราง 55 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 2 คู่ ดังนี้

ผู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่ออ่านข่าวสาร ค้นหาข้อมูล ($\bar{X} = 2.88$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.13

ผู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่ออ่านบทวิจารณ์ การให้คะแนนเกม ($\bar{X} = 2.97$) มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่ออ่านข่าวสาร ค้นหาข้อมูล ($\bar{X} = 2.88$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.09

การทดสอบสมมติฐานที่ 3

เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อยที่ 3.1 เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 56

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์

เนื้อหาของเกม คอมพิวเตอร์	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
เนื้อหาของภาพ	118	2.78	0.30	14.52	4	0.00*
เนื้อหาของเพลง						
ประกอบ	19	2.90	0.28			
เนื้อหาของตัวละคร	46	3.06	0.23			
เนื้อหาของฉาก	97	3.01	0.29			
เนื้อเรื่องของเกม	120	2.90	0.19			

* $p < .05$

จากตาราง 56 พบว่า เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 57

ตาราง 57

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ เป็นรายคู่

เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์	เนื้อหา ของภาพ	เนื้อหา ของเพลง	เนื้อหาของตัวละครประกอบ	เนื้อหา ของฉาก	เนื้อเรื่อง ของเกม
$\bar{X}$	2.78	2.90	3.06	3.01	2.90
เนื้อหาของภาพ	2.78	-	-	-	-
เนื้อหาของเพลงประกอบ	2.90	-	-	-	-
เนื้อหาของตัวละคร	3.06	0.28	0.16	-	0.16
เนื้อหาของฉาก	3.01	0.23	-	-	0.11
เนื้อเรื่องของเกม	2.90	0.12	-	-	-

จากตาราง 57 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 6 คู่ ดังนี้

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของตัวละคร ($\bar{X} = 3.06$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของภาพ ($\bar{X} = 2.78$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.28

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของตัวละคร ($\bar{X} = 3.06$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของเพลงประกอบ ($\bar{X} = 2.90$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.16

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของตัวละคร ($\bar{X} = 3.06$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อเรื่องของเกม ($\bar{X} = 2.90$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.16

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของฉาก ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของภาพ ($\bar{X} = 2.78$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.23

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของฉาก ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อเรื่องของเกม ($\bar{X} = 2.90$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.11

ผู้ที่ชอบเนื้อเรื่องของเกม ($\bar{X} = 2.90$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของภาพ ($\bar{X} = 2.78$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.12

สมมติฐานย่อยที่ 3.2 เนื้อเรื่องของเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 58

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบเนื้อเรื่องของเกมคอมพิวเตอร์

เนื้อเรื่อง	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
เนื้อเรื่องสนุก ตื่นเต้น	185	2.90	0.30	1.19	3	0.31*
เนื้อเรื่องสยองขวัญ	19	2.84	0.33			
เนื้อเรื่องที่ต้องไขปริศนา	63	2.94	0.32			
เนื้อเรื่องที่ต้องอาศัย						
การวางแผน	133	2.93	0.21			

* $p < .05$

จากตาราง 58 พบว่า พฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ไม่ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องของเกมคอมพิวเตอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ เนื้อเรื่องของเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน ไม่มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์

สมมติฐานย่อยที่ 3.3 เนื้อหาของภาพในเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 59

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบเนื้อหาของภาพในเกมคอมพิวเตอร์

เนื้อหาของภาพ	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
ภาพ 2 มิติ	28	2.68	0.44	11.24	3	0.00*
ภาพ 3 มิติ	122	2.87	0.28			
ภาพคมชัดสูง สมจริง	198	2.97	0.25			
ภาพที่ปรับเปลี่ยนได้	52	2.87	0.17			

* $p < .05$

จากตาราง 59 พบว่า เนื้อหาของภาพในเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ เนื้อหาของภาพในเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 60

ตาราง 60

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบ
เนื้อหาของภาพในเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่

เนื้อหาของภาพ	$\bar{X}$	ภาพ 2 มิติ	ภาพ 3 มิติ	ภาพ คมชัดสูง สมจริง	ภาพที่ ปรับเปลี่ยน ได้
	$\bar{X}$	2.68	2.87	2.97	2.87
ภาพ 2 มิติ	2.68	-	-	-	-
ภาพ 3 มิติ	2.87	0.19	-	-	-
ภาพคมชัดสูง สมจริง	2.97	0.29	0.10	-	0.10
ภาพที่ปรับเปลี่ยนได้	2.87	0.19	-	-	-

จากตาราง 60 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD)
พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 5 คู่ ดังนี้

ผู้ที่ชอบเนื้อหาภาพแบบ 3 มิติ ($\bar{X} = 2.87$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์
มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของภาพแบบ 2 มิติ ($\bar{X} = 2.68$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.19

ผู้ที่ชอบเนื้อหาภาพแบบคมชัดสูง สมจริง ($\bar{X} = 2.97$) มีพฤติกรรมการติด
เกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของภาพแบบ 2 มิติ ($\bar{X} = 2.68$) มีค่าเฉลี่ยต่าง
เท่ากับ 0.29

ผู้ที่ชอบเนื้อหาภาพแบบคมชัดสูง สมจริง ($\bar{X} = 2.97$) มีพฤติกรรมการติด
เกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาภาพแบบ 3 มิติ ($\bar{X} = 2.87$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ
0.1

ผู้ที่ชอบเนื้อหาภาพแบบคมชัดสูง สมจริง ($\bar{X} = 2.97$) มีพฤติกรรมการติด
เกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาภาพที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ ($\bar{X} = 2.87$)
มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.10

ผู้ที่ชอบเนื้อหาภาพที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ ($\bar{X} = 2.87$) มีพฤติกรรมการคิด เกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของภาพแบบ 2 มิติ ($\bar{X} = 2.68$) มีค่าเฉลี่ยต่าง เท่ากับ 0.19

สมมติฐานย่อยที่ 3.4 เนื้อหาของเสียงประกอบในเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 61

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบ เนื้อหาของเสียงประกอบในเกมคอมพิวเตอร์

เนื้อหาของเสียงประกอบ	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
เสียงหรือเพลงที่เข้ากับสถานการณ์	225	2.87	0.27	4.28	3	0.0005*
เสียงจากนักร้องหรือของวงดนตรีที่มีชื่อเสียง	53	2.90	0.27			
ข้อ 1 และ 2 รวมกัน	95	2.98	0.31			
เพลงที่สามารถนำไปใช้ได้เอง	27	2.98	0.22			

* $p < .05$

จากตาราง 61 พบว่า เนื้อหาของเสียงประกอบในเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ เนื้อหาของเสียงประกอบในเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 62

ตาราง 62

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมกาติเดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบเนื้อหาของเสียงประกอบในเกมคอมพิวเตอร์
เป็นรายคู่

เนื้อหาของเสียงประกอบ	เสียงหรือเพลง ที่เข้ากับสถานการณ์	เสียงจากนักร้อง หรือของวงดนตรี ที่มีชื่อเสียง	ข้อ 1 และ 2 รวมกัน	เพลงที่สามารถ นำไปใช้ได้เอง
	$\bar{X}$	2.87	2.90	2.98
เสียงหรือเพลงที่เข้ากับสถานการณ์	2.87	-	-	-
เสียงจากนักร้องหรือของวงดนตรี ที่มีชื่อเสียง	2.90	-	-	-
ข้อ 1 และ 2 รวมกัน	2.98	0.11	-	-
เพลงที่สามารถนำไปใช้ได้เอง	2.98	-	-	-

จากตาราง 62 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 1 คู่ ดังนี้

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของเสียงหรือเพลงที่เข้ากับสถานการณ์ในเกมรวมกับเสียงที่นำมาจากนักร้องหรือวงดนตรีที่มีชื่อเสียง ($\bar{X} = 2.98$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของเสียงหรือเพลงที่เข้ากับสถานการณ์ในเกม ($\bar{X} = 2.87$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.11

สมมติฐานย่อยที่ 3.5 เนื้อหาของตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 63

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบเนื้อหาของตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์

เนื้อหาของตัวละคร	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
พัฒนาความสามารถได้	163	2.84	0.29	19.00	3	0.00*
ปรับอาวุธหรืออุปกรณ์ได้	115	2.86	0.25			
สลับสับเปลี่ยนได้	98	3.08	0.24			
อื่น ๆ	24	2.91	0.18			

* $p < .05$

จากตาราง 63 พบว่า เนื้อหาของตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ เนื้อหาของตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 64

ตาราง 64

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบเนื้อหาของตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่

เนื้อหาของตัวละคร	พัฒนาความสามารถได้	ปรับอาวุธหรืออุปกรณ์ได้	สลับสับเปลี่ยนได้	อื่น ๆ	
	$\bar{X}$	2.84	2.86	3.08	2.91
พัฒนา					
ความสามารถได้	2.84	-	-	-	-
ปรับอาวุธหรือ					
อุปกรณ์ได้	2.86	-	-	-	-
สลับสับเปลี่ยนได้	3.08	0.24	0.22	-	0.17
อื่น ๆ	2.91	-	-	-	-

จากตาราง 64 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 3 คู่ ดังนี้

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของตัวละครที่สามารถสลับสับเปลี่ยนกันใช้ได้ ($\bar{X} = 3.08$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของตัวละครที่พัฒนาความสามารถได้ ($\bar{X} = 2.84$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.24

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของตัวละครที่สามารถสลับสับเปลี่ยนกันใช้ได้ ($\bar{X} = 3.08$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของตัวละครที่สามารถปรับเปลี่ยนอาวุธหรืออุปกรณ์ได้ ($\bar{X} = 2.86$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.22

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของตัวละครที่สามารถสลับสับเปลี่ยนกันใช้ได้ ($\bar{X} = 3.08$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของตัวละครแบบอื่น ๆ ($\bar{X} = 2.91$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.17

สมมติฐานย่อยที่ 3.6 เนื้อหาของการดำเนินเรื่องในเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 65

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบ
เนื้อหาของการดำเนินเรื่องในเกมคอมพิวเตอร์

การดำเนินเรื่อง						
โดยการใช้เหตุการณ์ และสถานที่แบบต่าง ๆ	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
แบบในอดีต	47	2.70	0.36	12.24	3	0.00*
แบบในปัจจุบัน	131	2.91	0.23			
แบบในอนาคต	88	2.97	0.26			
แบบที่ไม่มีอยู่จริง	134	2.95	0.27			

* $p < .05$

จากตาราง 65 พบว่า เนื้อหาของการดำเนินเรื่องในเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อ
พฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า
ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ เนื้อหาของการดำเนินเรื่องในเกมคอมพิวเตอร์
ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่
ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 66

ตาราง 66

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตาม
ความชอบเนื้อหาของการดำเนินเรื่องในเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่

การดำเนินเรื่อง โดยใช้เหตุการณ์ และสถานที่ แบบต่าง ๆ		แบบในอดีต	แบบ ในปัจจุบัน	แบบ ในอนาคต	แบบที่ไม่มี อยู่จริง
	$\bar{X}$	2.70	2.91	2.97	2.95
แบบในอดีต	2.70	-	-	-	-
แบบในปัจจุบัน	2.91	0.21	-	-	-
แบบในอนาคต	2.97	0.27	-	-	-
แบบที่ไม่มีอยู่จริง	2.95	0.25	-	-	-

จากตาราง 66 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 3 คู่ ดังนี้

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของการดำเนินเรื่องแบบใช้เหตุการณ์และสถานที่ในปัจจุบัน ($\bar{X} = 2.91$) มีพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของการดำเนินเรื่องแบบใช้เหตุการณ์และสถานที่ในอดีต ($\bar{X} = 2.70$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.21

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของการดำเนินเรื่องแบบใช้เหตุการณ์และสถานที่ในอนาคต ($\bar{X} = 2.97$) มีพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของการดำเนินเรื่องแบบใช้เหตุการณ์และสถานที่ในอดีต ($\bar{X} = 2.70$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.27

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของการดำเนินเรื่องแบบใช้เหตุการณ์และสถานที่ที่ไม่มีอยู่จริง ($\bar{X} = 2.95$) มีพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของการดำเนินเรื่องแบบใช้เหตุการณ์และสถานที่ในอดีต ($\bar{X} = 2.70$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.25

สมมติฐานย่อยที่ 3.7 เนื้อหาของฉากในเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 67

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบเนื้อหาฉากในเกมคอมพิวเตอร์

เนื้อหาฉาก	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
มีขนาดใหญ่ มีอิสระ	180	2.83	0.26	11.90	3	0.00*
จำกัดเส้นทางตามบท	91	3.01	0.27			
มีหลายแบบ	123	2.96	0.27			
อื่น ๆ	6	2.95	0.11			

* $p < .05$

จากตาราง 67 พบว่า เนื้อหาของการฉากในเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ เนื้อหาของฉากในเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 68

ตาราง 68

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบเนื้อหาของฉากในเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่

เนื้อหาของฉาก		มีขนาดใหญ่ มีอิสระ	จำกัด เส้นทาง ตามบท	มีหลายแบบ	อื่น ๆ
	$\bar{X}$	2.83	3.01	2.96	2.95
มีขนาดใหญ่ มีอิสระ	2.83	-	-	-	-
จำกัดเส้นทางตามบท	3.01	0.18	-	-	-
มีหลายแบบ	2.96	0.13	-	-	-
อื่น ๆ	2.95	-	-	-	-

จากตาราง 68 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 2 คู่ ดังนี้

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของฉากแบบที่มีการจำกัดเส้นทางให้เข้าไปตามบท ($\bar{X}=3.01$) มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของฉากแบบที่มีขนาดใหญ่ มีอิสระในการเลือกเส้นทางหรือภารกิจ ($\bar{X}=2.83$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.18

ผู้ที่ชอบเนื้อหาของฉากที่มีหลายแบบในเกมเดียว ($\bar{X}=2.96$) มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาของฉากแบบที่มีขนาดใหญ่ มีอิสระในการเลือกเส้นทางหรือภารกิจ ($\bar{X}=2.83$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.13

สมมติฐานย่อยที่ 3.8 การเลือกเกมจากเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 69

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามเนื้อหาที่เป็นเหตุผลในการเลือกเกม

เนื้อหา	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
เนื้อหาที่น่าสนใจ	145	2.82	0.30	10.33	3	0.00*
เนื้อเรื่องโดยรวม	63	2.90	0.24			
การดำเนินเรื่อง	130	2.96	0.24			
เนื้อหาของฉาก	62	3.01	0.28			

* $p < .05$

จากตาราง 69 พบว่า การเลือกเกมจากเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การเลือกเกมจากเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 70

ตาราง 70

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามเนื้อหาที่เป็นเหตุผลในการเลือกเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่

เนื้อหา		เนื้อหาที่น่าสนใจ	เนื้อเรื่องโดยรวม	การดำเนินเรื่อง	เนื้อหาของฉาก
	$\bar{X}$	2.82	2.90	2.96	3.01
เนื้อหาที่น่าสนใจ	2.82	-	-	-	-
เนื้อเรื่องโดยรวม	2.90	0.08	-	-	-
การดำเนินเรื่อง	2.96	0.14	-	-	-
เนื้อหาของฉาก	3.01	0.19	0.11	-	-

จากตาราง 70 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 4 คู่ ดังนี้

ผู้ที่เลือกเกมโดยพิจารณาจากเนื้อเรื่องโดยรวม ($\bar{X} = 2.90$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่เลือกเกมโดยพิจารณาจากเนื้อหาที่น่าสนใจ ($\bar{X} = 2.82$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.08

ผู้ที่เลือกเกมโดยพิจารณาจากการดำเนินเรื่อง ($\bar{X} = 2.96$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่เลือกเกมโดยพิจารณาจากเนื้อหาที่น่าสนใจ ($\bar{X} = 2.82$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.14

ผู้ที่เลือกเกมโดยพิจารณาจากเนื้อหาของฉาก ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่เลือกเกมโดยพิจารณาจากเนื้อหาที่น่าสนใจ ($\bar{X} = 2.82$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.19

ผู้ที่เลือกเกมโดยพิจารณาจากเนื้อหาของฉาก ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่เลือกเกมโดยพิจารณาจากเนื้อเรื่องโดยรวม ($\bar{X} = 2.90$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.11

สมมติฐานย่อยที่ 3.9 เนื้อหาที่น่าสนใจของเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 71

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบ
เนื้อหาที่น่าสนใจของเกมคอมพิวเตอร์

เนื้อหา	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
Action Game	130	2.82	0.29	8.70	8	0.00*
RPG						
(Role Playing Game)	42	2.77	0.19			
Strategy Game	29	2.85	0.28			
Turn-Based Game	8	3.05	0.30			
Sport Game	52	3.02	0.32			
Racing Game	27	3.05	0.19			
Puzzle Game	37	2.92	0.24			
Simulation Game	13	3.14	0.17			
Adventure Game	62	3.01	0.20			

**p* < .05

จากตาราง 69 พบว่า ความชอบเนื้อหาที่น่าสนใจของเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อ
พฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า
ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ เนื้อหาที่น่าสนใจของเกมคอมพิวเตอร์ที่ต่างกัน
มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least
Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 72

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมกาารติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความชอบเนื้อหาที่น่าสนใจของเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายอยู่

เนื้อหา	Game									
	Action Game	RPG (Role Playing Game)	Strategy Game	Turn-Based Game	Sport Game	Racing Game	Puzzle Game	Simulation Game	Adventure Game	
$\bar{X}$	2.82	2.77	2.85	3.05	3.02	3.05	2.92	3.14	3.01	
Action Game	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
RPG (Role Playing Game)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Strategy Game	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Turn-Based Game	0.23	0.28	0.20	-	-	-	-	-	-	
Sport Game	0.20	0.25	0.17	-	-	-	-	-	-	
Racing Game	0.23	0.28	0.20	-	-	-	-	-	-	
Puzzle Game	0.10	0.15	-	-	-	-	-	-	-	
Simulation Game	0.32	0.37	0.29	-	-	-	0.22	-	-	
Adventure Game	0.19	0.24	0.16	-	-	-	-	-	-	

จากตาราง 72 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 18 คู่ ดังนี้

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Turn-Based Game ($\bar{X} = 3.05$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Action Game ($\bar{X} = 2.82$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.23

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Turn-Based Game ($\bar{X} = 3.05$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ RPG (Role Playing Game) ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.28

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Turn-Based Game ($\bar{X} = 3.05$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Strategy Game ($\bar{X} = 2.85$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.20

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Sport Game ($\bar{X} = 3.02$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Action Game ($\bar{X} = 2.82$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.20

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Sport Game ($\bar{X} = 3.02$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ RPG (Role Playing Game) ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.25

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Sport Game ($\bar{X} = 3.02$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Strategy Game ($\bar{X} = 2.85$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.17

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Racing Game ($\bar{X} = 3.05$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Action Game ($\bar{X} = 2.82$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.23

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Racing Game ($\bar{X} = 3.05$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ RPG (Role Playing Game) ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.28

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Racing Game ($\bar{X} = 3.05$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Strategy Game ($\bar{X} = 2.85$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.2

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Puzzle Game ($\bar{X} = 2.92$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Action Game ($\bar{X} = 2.82$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.1

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Puzzle Game ($\bar{X} = 2.92$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ RPG (Role Playing Game) ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.15

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Simulation Game ($\bar{X} = 3.14$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Action Game ($\bar{X} = 2.82$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.32

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Simulation Game ($\bar{X} = 3.14$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ RPG (Role Playing Game) ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.37

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Simulation Game ($\bar{X} = 3.14$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Strategy Game ($\bar{X} = 2.85$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.29

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Simulation Game ($\bar{X} = 3.14$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Puzzle Game ($\bar{X} = 2.92$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.22

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Adventure Game ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Action Game ($\bar{X} = 2.82$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.19

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Adventure Game ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ RPG (Role Playing Game) ($\bar{X} = 2.77$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.24

ผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Adventure Game ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ชอบเนื้อหาเกมแบบ Strategy Game ($\bar{X} = 2.85$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.16



การทดสอบสมมติฐานที่ 4

ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมต่างกัน มีผลต่อการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อยที่ 4.1 ประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 73

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์

ประโยชน์ที่ได้รับ	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
การพักผ่อน คลายเครียด	130	2.86	0.21	8.28	4	0.00*
ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน	138	2.86	0.32			
ฝึกทักษะ สมาธิ ไหวพริบ	107	3.00	0.27			
ใช้เป็นการออกกำลังกาย	10	3.17	0.13			
เปิดมุมมองใหม่ๆ	15	3.02	0.23			

* $p < .05$

จากตาราง 73 พบว่า ประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 74

ตาราง 74

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามประโยชน์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ เป็นรายคู่

ประโยชน์ที่ได้รับ		การพักผ่อน คลายเครียด	ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน	ฝึกทักษะ สมาธิ ไหวพริบ	ใช้เป็น การออกกำลังกาย	เปิด มุมมอง ใหม่ๆ
	$\bar{X}$	2.86	2.86	3.00	3.17	3.02
การพักผ่อน						
คลายเครียด	2.86	-	-	-	-	-
ความเพลิดเพลิน						
สนุกสนาน	2.86	-	-	-	-	-
ฝึกทักษะ						
สมาธิ						
ไหวพริบ	3.00	0.14	0.14	-	-	-
ใช้เป็นการออกกำลังกาย						
ออกกำลังกาย	3.17	0.31	0.31	-	-	-
เปิดมุมมอง						
ใหม่ๆ	3.02	0.16	0.16	-	-	-

จากตาราง 74 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 6 คู่ ดังนี้

ผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านฝึกทักษะ สมาธิ ไหวพริบ ($\bar{X} = 3.00$) มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านการพักผ่อน คลายเครียด ($\bar{X} = 2.86$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.14

ผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านฝึกทักษะ สมาธิ ไหวพริบ ($\bar{X} = 3.00$) มีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ($\bar{X} = 2.86$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.14

ผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านการออกกำลังกาย ($\bar{X} = 3.17$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านการพักผ่อน คลายเครียด ($\bar{X} = 2.86$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.31

ผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านการออกกำลังกาย ($\bar{X} = 3.17$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ($\bar{X} = 2.86$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.31

ผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านการเปิดมุมมองใหม่ ๆ ($\bar{X} = 3.02$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านการพักผ่อน คลายเครียด ($\bar{X} = 2.86$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.16

ผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านการเปิดมุมมองใหม่ ๆ ($\bar{X} = 3.02$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านความเพลิดเพลิน สนุกสนาน ($\bar{X} = 2.86$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.16

สมมติฐานย่อยที่ 4.2 ทักษะที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 75

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามทักษะด้านต่าง ๆ ที่ได้รับจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

ทักษะด้านต่าง ๆ	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
ด้านการตัดสินใจ	96	2.83	0.22	8.66	3	0.00*
ด้านการวางแผน	172	2.87	0.32			
ด้านการแก้ไขปัญหา	98	3.01	0.25			
ด้านการเรียนรู้	34	2.98	0.17			

* $p < .05$

จากตาราง 75 พบว่า ทักษะที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อพฤติกรรม การคิดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐาน การวิจัย นั่นคือ ทักษะที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรม การคิดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 76

ตาราง 76

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการคิดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามทักษะ ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่

ทักษะด้านต่าง ๆ		ด้าน การตัดสินใจ	ด้าน การวางแผน	ด้าน การแก้ไข ปัญหา	ด้าน การเรียนรู้
	$\bar{X}$	2.83	2.87	3.01	2.98
ด้านการตัดสินใจ	2.83	-	-	-	-
ด้านการวางแผน	2.87	-	-	-	-
ด้านการแก้ไขปัญหา	3.01	0.18	0.14	-	-
ด้านการเรียนรู้	2.98	0.15	-	-	-

จากตาราง 76 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 3 คู่ ดังนี้

ผู้ที่ได้รับประโยชน์ด้านทักษะการแก้ไขปัญหา ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการคิด เกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์ด้านทักษะการตัดสินใจ ($\bar{X} = 2.83$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.18

ผู้ที่ได้รับประโยชน์ด้านทักษะการแก้ไขปัญหา ($\bar{X} = 3.01$) มีพฤติกรรมการคิด เกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์ด้านทักษะการวางแผน ($\bar{X} = 2.87$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.14

ผู้ที่ได้รับประโยชน์ด้านทักษะการเรียนรู้ ($\bar{X} = 2.98$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์ด้านทักษะการตัดสินใจ ($\bar{X} = 2.83$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.15

สมมติฐานย่อยที่ 4.3 ประโยชน์ทางด้านอารมณ์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 77

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามประโยชน์ทางด้านอารมณ์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์

ประโยชน์	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
มีความมั่นคง						
ไม่หวั่นไหว ตกใจง่าย	36	2.68	0.40	11.60	3	0.00*
มีความเอื้อเฟื้อ						
รู้จักรอคอย	88	2.86	0.28			
มีสมาธิมากขึ้น	92	2.95	0.28			
มีไหวพริบ ระบบ						
การคิดที่ดีขึ้น	184	2.95	0.21			

* $p < .05$

จากตาราง 77 พบว่า ประโยชน์ทางด้านอารมณ์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ประโยชน์ทางด้านอารมณ์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 78

ตาราง 78

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมกาตัดสินใจเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามประโยชน์ทางด้านอารมณ์ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่

ประโยชน์ทางด้าน อารมณ์	มีความมั่นคง ไม่หวั่นไหว ตกใจง่าย	มีความเยือกเย็น รู้จักรอกอย	มีสมาธิ มากขึ้น	มีไหวพริบ ระบบการคิด ที่ดีขึ้น	
	$\bar{X}$	2.68	2.86	2.95	2.95
มีความมั่นคง					
ไม่หวั่นไหว ตกใจง่าย	2.68	-	-	-	-
มีความเยือกเย็น					
รู้จักรอกอย	2.86	0.18	-	-	-
มีสมาธิมากขึ้น	2.95	0.27	-	-	-
มีไหวพริบ					
ระบบการคิดที่ดีขึ้น	2.95	0.27	-	-	-

จากตาราง 78 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 3 คู่ ดังนี้

ผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านความเยือกเย็นทางอารมณ์ รู้จักการรอกอย ($\bar{X} = 2.86$) มีพฤติกรรมกาตัดสินใจเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านมีความมั่นคงทางอารมณ์ ไม่หวั่นไหว ตกใจง่าย ($\bar{X} = 2.68$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.18

ผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านสมาธิ ($\bar{X} = 2.95$) มีพฤติกรรมกาตัดสินใจเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านมีความมั่นคงทางอารมณ์ ไม่หวั่นไหว ตกใจง่าย ($\bar{X} = 2.68$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.27

ผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านไหวพริบ ระบบการคิด ($\bar{X} = 2.95$) มีพฤติกรรมกาตัดสินใจเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านมีความมั่นคงทางอารมณ์ ไม่หวั่นไหว ตกใจง่าย ($\bar{X} = 2.68$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.27

สมมติฐานย่อยที่ 4.4 ประโยชน์ทางด้านสังคมที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 79

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามประโยชน์ทางด้านสังคมที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์

ประโยชน์ด้านสังคม	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
การได้อยู่กับตนเอง	205	2.86	0.28	6.47	3	0.00*
พูดคุย ทำความเข้าใจกับเพื่อน	79	2.93	0.23			
พบเพื่อนใหม่ สังคมใหม่	96	3.00	0.28			
การแข่งขัน (e-sport)	20	2.97	0.26			

* $p < .05$

จากตาราง 79 พบว่า ประโยชน์ทางด้านสังคมที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ มีผลต่อพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ประโยชน์ทางด้านสังคมที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกันมีผลต่อพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 80

ตาราง 80

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามประโยชน์ทางด้านสังคมที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์เป็นรายคู่

ประโยชน์ ทางด้านสังคม		การได้อยู่กับ ตนเอง	พูดคุย ทำความเข้าใจ กับเพื่อน	พบ เพื่อนใหม่ สังคมใหม่	การแข่งขัน (e-sport)
	$\bar{X}$	2.86	2.93	3.00	2.97
การได้อยู่กับตนเอง	2.86	-	-	-	-
พูดคุย ทำความเข้าใจ กับเพื่อน	2.93	-	-	-	-
พบเพื่อนใหม่					
สังคมใหม่	3.00	0.14	-	-	-
การแข่งขัน (e-sport)	2.97	-	-	-	-

จากตาราง 80 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 1 คู่ ดังนี้

ผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านการพบเพื่อนใหม่ สังคมใหม่ ($\bar{X} = 3.00$) มีพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับประโยชน์ในด้านการได้อยู่กับตนเอง ไม่พว่นว้ยกับสังคมภายนอก ($\bar{X} = 2.86$) มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.14

สมมติฐานย่อยที่ 4.5 ความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อพฤติกรรมการติดเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน

ตาราง 81

ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความรู้
ในด้านต่าง ๆ ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์

ความรู้ด้านต่าง ๆ	<i>n</i>	$\bar{X}$	<i>SD</i>	<i>F</i>	<i>df</i>	Sig.
ด้านไอที	277	2.92	0.23	4.78	3	0.003*
ด้านฮาร์ดแวร์	65	2.88	0.44			
ด้านช่าง	42	2.99	0.22			
ด้านอื่น ๆ	16	2.69	0.17			

* $p < .05$

จากตาราง 81 พบว่า ความรู้ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์มีผลต่อพฤติกรรม
การติคเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ไม่ปฏิเสธสมมติฐาน
การวิจัย นั่นคือ ความรู้ในด้านต่าง ๆ ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกัน มีผลต่อ
พฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least
Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลในตาราง 82

ตาราง 82

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์ จำแนกตามความรู้
ในด้านต่าง ๆ ที่ได้รับจากเกมคอมพิวเตอร์ เป็นรายคู่

ความรู้ด้านต่าง ๆ		ด้านไอที	ด้านฮาร์ดแวร์	ด้านช่าง	ด้านอื่น ๆ
	$\bar{X}$	2.92	2.88	2.99	2.69
ด้านไอที	2.92	-	-	-	0.23
ด้านฮาร์ดแวร์	2.88	-	-	-	0.19
ด้านช่าง	2.99	-	-	-	0.30
ด้านอื่น ๆ	2.69	-	-	-	-

จากตาราง 82 ผลการทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD)
พบตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กัน 3 คู่ ดังนี้

ผู้ที่ได้รับความรู้ด้านไอทีหรือข้อมูลข่าวสารทางด้านไอที ($\bar{X} = 2.92$) มีพฤติกรรม
การติคเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับความรู้ด้านอื่น ๆ ($\bar{X} = 2.69$) มีค่าเฉลี่ยต่าง
เท่ากับ 0.23

ผู้ที่ได้รับความรู้ด้านฮาร์ดแวร์หรืออุปกรณ์แบบใหม่ ๆ ($\bar{X} = 2.88$) มีพฤติกรรม
การติคเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับความรู้ด้านอื่น ๆ ($\bar{X} = 2.69$) มีค่าเฉลี่ยต่าง
เท่ากับ 0.19

ผู้ที่ได้รับความรู้ด้านช่าง เช่น การแก้ไขปัญหาหรือบำรุงรักษาอุปกรณ์ ($\bar{X} = 2.99$)
มีพฤติกรรมการติคเกมคอมพิวเตอร์มากกว่าผู้ที่ได้รับความรู้ด้านอื่น ๆ ($\bar{X} = 2.69$)
มีค่าเฉลี่ยต่างเท่ากับ 0.30