บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กวัยรุ่น เป็นการวิจัยแบบสำรวจ วัยรุ่นที่วิเคราะห์ในครั้งนี้ คือ ผู้เล่นเกมออนไลน์ผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ในกรุงเทพ-มหานคร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะวัยรุ่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ในกรุงเทพ-มหานคร เพื่อศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของผู้เล่นเกมออนไลน์ที่เล่นเกมออนไลน์ในแต่ละประเภทในกรุงเทพมหานคร และเพื่อศึกษาความสนใจ ความต้องการของผู้เล่นเกมออนไลน์และวิธีการนำเสนอของเกมแต่ละประเภทที่มีผลกระทบจากเนื้อหาของเกมออนไลน์ในแต่ละประเภทใช้เครื่องมือในการสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างเป็นแบสอบถาม จำนวน 400 ชุด แล้วเก็บรวบรวมข้อมูล มาวิเคราะห์ทางสถิติ และทดสอบสมมติฐานการวิเคราะห์ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for windows ณ สถาบันคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง จนกระทั่งได้ผลการวิเคราะห์ ซึ่งมีลำดับการแสดงผลวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

ตอนที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้เล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ เพศ อายุ จำนวนสมาชิกในครอบครัว ระดับการศึกษา อาชีพ อาชีพของผู้ปกครอง และรายได้ ตอนที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ประเภทของเกมออนไลน์ ตอนที่ 3 แสดงผลการวิเคราะห์ความสนใจของผู้เล่นเกมออนไลน์ ตอนที่ 4 แสดงผลการวิเคราะห์ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ ตอนที่ 5 แสดงข้อมูลวิเคราะห์เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์ ตอนที่ 6 แสดงผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และตอนที่ 7 แสดงผลการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมติฐานการวิเคราะห์

รายละเอียดต่าง ๆ ของผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดนั้น ได้นำเสนอออกมาในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยายตามลำดับดังกล่าวข้างต้น ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ผู้เล่นเกมออนไลน์

ตาราง 1

จำนวนและค่าร้อยละของข้อมูลลักษณะวัยรุ่น

ลักษณะทั่วไปของวัยรุ่น	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	222	55.5
หญิง	178	44.5
2. อายุ		
15-17 ปี	177	44.2
18-20 ปี	223	55.7
3. จำนวนสมาชิกในครอบครัว		
2-4 คน	204	51.0
5-7 คน	168	42.0
มากกว่า 7 คน	28	7.0
4. ระดับการศึกษา		
มัธยมศึกษาตอนต้น	146	36.5
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวส. เทียบเท่า	150	37.5
ปริญญาตรี	104	26.0
5. อาชีพ		
นักเรียน/นักศึกษา	400	100.0
6. อาชีพผู้ปกครอง		
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	84	21.0
รับจ้าง	40	10.0
พนักงานบริษัทเอกชน	92	23.0
ธุรกิจส่วนตัว	67	16.7
ค้าขาย	94	23.5
อื่น ๆ	23	5.7

ตาราง 1 (ต่อ)

ลักษณะทั่วไปของวัยรุ่น	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
7. รายได้เฉลี่ยภายในครอบครัว		
น้อยกว่า 4,000 บาท	25	6.2
4,001-8,000 บาท	79	19.7
8,001-12,000 บาท	162	40.5
มากกว่า 12,000 บาท	134	33.5

จากตาราง 1 วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 400 คน ประกอบด้วยเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 55.5 ซึ่งมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 44.5 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 18-20 ปี คิดเป็นร้อยละ 55.7 และร้อยละ 44.2 มีอายุ ระหว่าง 15-17 ปี จำนวนสมาชิกในครอบครัว ส่วนใหญ่สมาชิกในครอบครัว 2-4 คนคิดเป็นร้อยละ 51.0 มีเพียงร้อยละ 7.0 ที่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัวมากกว่า 7 คน ระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวส. เทียบเท่า คิดเป็นร้อยละ 36.5 มีเพียงร้อยละ 26.0 ที่มีระดับการศึกษาปริญญาตรี อาชีพผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนเป็นนักเรียน/นักศึกษา คิดเป็นร้อยละ 100.0 อาชีพผู้ปกครองส่วนใหญ่ค้าขาย คิดเป็นร้อยละ 23.5 รายได้เฉลี่ยภายในครอบครัวส่วนใหญ่มีรายได้ระหว่าง 8,001-12,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 40.5 มีเพียงร้อยละ 6.2 ที่มีรายได้เฉลี่ยภายในครอบครัวน้อยกว่า 4,000 บาท

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ประเภทของเกมออนไลน์

วิเคราะห์จำนวนและค่าร้อยละในแต่ละประเภทของเกมออนไลน์

ตาราง 2

จำนวนและค่าร้อยละของประเภทของเกมออนไลน์

ประเภทของเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
1. ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์ประเภทใด		
FPS First Person Shooter	97	24.2
Strategy (วางแผน)	29	7.2
Sport (กีฬา)	103	25.7
Adventure (ผจญภัย)	33	8.2
Racing (แข่งรถ)	24	6.0
Puzzle	44	11.0
RPG (เก็บเลเวล)	17	4.2
Fighting (ต่อสู้)	53	13.2
รวม	400	100.0

จากตาราง 2 ประเภทของเกมออนไลน์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกเล่นมากที่สุด คือ Sport (กีฬา) คิดเป็นร้อยละ 25.7 รองลงมา คือ FPS First Person Shooter คิดเป็นร้อยละ 24.2 ส่วนเกมออนไลน์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกเล่นน้อยที่สุด คือ RPG (เก็บเลเวล) คิดเป็นร้อยละ 4.2

วิเคราะห์ผลกระทบของเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ แยกตามแต่ละประเภทของเกม

ตาราง 3

จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท FPS ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง

ผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเกมประเภท FPS	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ด้านการเงิน	0	0.0
ด้านครอบครัว	19	19.5
ด้านการเรียน	14	14.4
ด้านสังคม	36	37.1
ด้านสุขภาพ	0	0.0
ด้านจิตใจ	28	28.8
รวม	97	100.0

จากตาราง 3 เกมออนไลน์ประเภท FPS ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านสังคมมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 37.1 รองลงมา คือ ด้านจิตใจ คิดเป็นร้อยละ 28.8 และส่งผลกระทบต่อด้านการเงินและด้านสุขภาพน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 0.00 เท่ากัน

ตาราง 4

จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท Strategy (วางแผน) ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง

ผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเกมประเภท Strategy (วางแผน)	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ด้านการเงิน	1	3.4
ด้านครอบครัว	0	0.0
ด้านการเรียน	15	51.7
ด้านสังคม	13	44.8
ด้านสุขภาพ	0	0.0

ตาราง 4 (ต่อ)

ผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเกมประเภท Strategy (วางแผน)	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ด้านสุขภาพ	0	0.0
ด้านจิตใจ	0	0.0
รวม	29	100.0

จากตาราง 4 เกมออนไลน์ประเภท Strategy (วางแผน) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการเรียนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 51.7 รองลงมา คือ ด้านสังคม คิดเป็นร้อยละ 44.8 และส่งผลกระทบด้านครอบครัว ด้านสุขภาพ และด้านจิตใจ น้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 0.0 เท่ากัน

ตาราง 5

จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท Sport (กีฬา) ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง

ผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเกมประเภท Sport (กีฬา)	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ด้านการเงิน	25	24.2
ด้านครอบครัว	21	20.3
ด้านการเรียน	6	5.8
ด้านสังคม	16	15.5
ด้านสุขภาพ	33	32.0
ด้านจิตใจ	2	1.9
รวม	103	100.0

จากตาราง 5 เกมออนไลน์ประเภท Sport (กีฬา) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านสุขภาพมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 32.0 รองลงมา คือ ด้านการเงิน คิดเป็นร้อยละ 24.2 และส่งผลกระทบด้านจิตใจน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 1.9

ตาราง 6

จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท Adventure (ผจญภัย) ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง

ผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเกมประเภท Adventure (ผจญภัย)	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ด้านการเงิน	20	60.6
ด้านครอบครัว	3	9.0
ด้านการเรียน	0	0.0
ด้านสังคม	10	30.3
ด้านสุขภาพ	0	0.0
ด้านจิตใจ	0	0.0
รวม	33	100.0

จากตาราง 6 เกมออนไลน์ประเภท Adventure (ผจญภัย) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการเงินมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 60.6 รองลงมา คือ ด้านสังคม คิดเป็นร้อยละ 30.3 และส่งผลกระทบด้านการเรียน ด้านสุขภาพ และด้านจิตใจน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 0.0 เท่ากัน

ตาราง 7

จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท Racing (แข่งรถ) ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง

ผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเกมประเภท Racing (แข่งรถ)	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ด้านการเงิน	19	79.1
ด้านครอบครัว	2	8.3
ด้านการเรียน	0	0.0
ด้านสังคม	0	0.0

ตาราง 7 (ต่อ)

ผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเกมประเภท Racing (แข่งรถ)	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ด้านสุขภาพ	3	12.5
ด้านจิตใจ	0	0.0
รวม	24	100.0

จากตาราง 7 เกมออนไลน์ประเภท Racing (แข่งรถ) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการเงินมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 79.1 และส่งผลกระทบด้านการเรียน ด้านสังคม และด้านจิตใจน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 0.0 เท่ากัน

ตาราง 8

จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท Puzzle ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง

ผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเกมประเภท Puzzle	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ด้านการเงิน	43	97.7
ด้านครอบครัว	0	0.0
ด้านการเรียน	0	0.0
ด้านสังคม	0	0.0
ด้านสุขภาพ	1	2.2
ด้านจิตใจ	0	0.0
รวม	44	100.0

จากตาราง 8 เกมออนไลน์ประเภท Puzzle ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านการเงินมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 97.7 และส่งผลกระทบด้านครอบครัว ด้านการเรียน ด้านสังคม และด้านจิตใจน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 0.0 เท่ากัน

ตาราง 9

จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท RPG (เก็บเลเวล) ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง

ผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเกมประเภท RPG (เก็บเลเวล)	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ด้านการเงิน	1	5.8
ด้านครอบครัว	14	82.3
ด้านการเรียน	0	0.0
ด้านสังคม	1	5.8
ด้านสุขภาพ	1	5.8
ด้านจิตใจ	0	0.0
รวม	17	100.0

จากตาราง 9 เกมออนไลน์ประเภท RPG (เก็บเลเวล) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านครอบครัวมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 82.3 และส่งผลกระทบด้านการเรียน และด้านจิตใจน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 0.0 เท่ากัน

ตาราง 10

จำนวนและค่าร้อยละของเกมออนไลน์ประเภท Fighting (ต่อสู้) ที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลง.

ผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเกมประเภท Fighting (ต่อสู้)	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ด้านการเงิน	13	24.5
ด้านครอบครัว	0	0.0
ด้านการเรียน	4	7.5
ด้านสังคม	16	30.1
ด้านสุขภาพ	16	30.1

ตาราง 10 (ต่อ)

ผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเกมประเภท Fighting (ต่อสู้)	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ด้านจิตใจ	4	7.5
รวม	53	100.0

จากตาราง 10 เกมออนไลน์ประเภท Fighting (ต่อสู้) ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงด้านสังคมและด้านสุขภาพมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 30.1 รองลงมา คือ ด้านการเงิน คิดเป็นร้อยละ 24.5 และส่งผลกระทบด้านครอบครัวน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 0.0 เท่ากัน

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสนใจของผู้เล่นเกมออนไลน์

ตาราง 11

จำนวนและค่าร้อยละของความสนใจของผู้เล่นเกมออนไลน์

ความสนใจของผู้เล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
1. อะไรคือแรงบันดาลใจที่ทำให้ท่านเล่นเกมออนไลน์		
ต้องการเรียนรู้	105	26.2
โดนเพื่อนแกล้ง	88	22.0
จินตนาการ	49	12.2
พิสูจน์ตัวเอง	30	7.5
เข้าสังคม	100	25.0
ต้องการหาความรู้	28	7.0
2. ปัจจัยที่ดึงดูดให้ท่านเล่นเกมออนไลน์		
เนื้อหา	155	38.7
การออกแบบ	85	21.2
ตัวละคร	38	9.5

ตาราง 11 (ต่อ)

ความสนใจของผู้เล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
เทคนิคภายในเกมออนไลน์	122	30.5
3. ใครเป็นคนชักชวนให้ท่านเล่นเกมออนไลน์		
พี่ชาย/น้องสาว	17	4.2
ญาติ	77	19.2
เพื่อน	226	56.5
แฟน	80	20.0
4. การออกแบบเกมออนไลน์ต่อไปนี้ข้อใดที่คุณชอบมากที่สุด		
โครงเรื่อง	55	13.7
พัฒนาการของตัวละคร	160	40.0
การจัดลำดับเหตุการณ์	96	24.0
ปฏิกิริยาของตัวละคร	89	22.2
5. เทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์ต่อไปนี้ข้อใดที่ท่านชอบมากที่สุด		
ภาพ ฉาก	62	15.5
ตัวละคร	72	18.0
เสียงประกอบ เพลง	160	40.0
การพูดคุยในเกม (การแชท)	106	26.5
6. ก่อนที่ท่านจะเลือกเล่นเกมออนไลน์ท่านส่วนใดของเกมออนไลน์		
ระบบพื้นฐานต่าง ๆ	60	15.0
พัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของตัวละคร	62	15.5
ระบบ Party หรือการรวมกลุ่มในการผจญภัย	64	16.0
การเพิ่มระดับความสามารถจากประสบการณ์	47	11.7
ผู้เล่นสามารถที่จะต่อสู้กันเองได้	119	29.7
มีระบบการค้าขาย	48	12.0

คณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ห้องสมุดงานวิจัย

จากตาราง 11 แรงบันดาลใจที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ต้องการเรียนรู้ คิดเป็นร้อยละ 26.2 รองลงมา คือ เข้าสังคม คิดเป็นร้อยละ 25.0 น้อยที่สุด คือ ต้องการหาความรู้ คิดเป็นร้อยละ 7.0 ปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ เนื้อหา คิดเป็นร้อยละ 38.7 รองลงมา คือ เทคนิคภายในเกมออนไลน์คิดเป็นร้อยละ 30.5 น้อยที่สุด คือ ตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 9.5

คนชักชวนให้ท่านเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ เพื่อน คิดเป็นร้อยละ 56.5 รองลงมา คือ แฟน คิดเป็นร้อยละ 20.0 น้อยที่สุด คือ พี่ชาย/น้องสาวคิดเป็นร้อยละ 4.2 การออกแบบเกมออนไลน์ที่ชอบมากที่สุด คือ พัฒนาการของตัวละคร คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมา คือ การจัดลำดับเหตุการณ์ คิดเป็นร้อยละ 24.0 น้อยที่สุด คือ โครงเรื่อง คิดเป็นร้อยละ 13.7

เทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์ที่ชอบมากที่สุด คือ เสียงประกอบ เพลง คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมา คือ การพูดคุยในเกม (การแชท) คิดเป็นร้อยละ 26.5 น้อยที่สุด คือ ภาพ ฉาก คิดเป็นร้อยละ 15.5 ก่อนจะเลือกเล่นเกมออนไลน์จะสนใจส่วนใดของเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ผู้เล่นสามารถที่จะต่อสู้กันเองได้ คิดเป็นร้อยละ 29.7 รองลงมา คือ ระบบ Party หรือการรวมกลุ่มในการผจญภัย คิดเป็นร้อยละ 16.0 น้อยที่สุด คือ การเพิ่มระดับความสามารถจากประสบการณ์ คิดเป็นร้อยละ 11.7

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์

วิจัยความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์

ตาราง 12

จำนวนและค่าร้อยละของความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์

ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสงคราม	63	15.7
เนื้อหาที่มาจากตำนานหรือเรื่องเล่า	131	32.7
เนื้อหาที่เกี่ยวข้องทางด้านกีฬา	52	13.0

ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ คิดเป็นร้อยละ19.0 น้อยที่สุด คือ ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว คิดเป็นร้อยละ 4.7

ตาราง 14

จำนวนและค่าร้อยละของผลต่อพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงจากเกมที่มีเนื้อหาที่มาจากตำนานหรือเรื่องเล่า

เนื้อหาที่มาจากตำนานหรือเรื่องเล่า	จำนวน	ค่าร้อยละ
ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว	24	18.3
ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ	54	41.2
ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ	35	26.7
ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกม	18	13.7
รวม	131	100.0

จากตาราง 14 เกมที่มีเนื้อหาที่มาจากตำนานหรือเรื่องเล่ามีผลต่อพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลง มากที่สุด คือ ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ คิดเป็นร้อยละ 41.2 รองลงมา คือ ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 26.7 น้อยที่สุด คือ ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกม คิดเป็นร้อยละ 13.7

ตาราง 15

จำนวนและค่าร้อยละของผลต่อพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงจากเกมที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องทางด้านกีฬา

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องทางด้านกีฬา	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว	14	26.9
ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ	18	34.6
ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ	0	0.0
ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น	20	38.4
รวม	52	100.0

จากตาราง 15 เกมที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องทางด้านกีฬามีผลต่อพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงมากที่สุด คือ ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น คิดเป็นร้อยละ 38.4 รองลงมา คือ ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ คิดเป็นร้อยละ 34.6 น้อยที่สุด คือ ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 0.0

ตาราง 16

จำนวนและค่าร้อยละของผลต่อพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงจากเกมที่มีเนื้อหาที่อ้างอิงจากการ์ตูน

เนื้อหาที่อ้างอิงจากการ์ตูน	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว	17	36.1
ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ	28	59.5
ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ	1	2.1
ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น	1	2.1
รวม	47	100.0

จากตาราง 16 เกมที่มีเนื้อหาที่อ้างอิงจากการ์ตูนมีผลต่อพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงมากที่สุด คือ ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ คิดเป็นร้อยละ 59.5 รองลงมา คือ ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว คิดเป็นร้อยละ 36.1 น้อยที่สุด คือ ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ และส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น คิดเป็นร้อยละ 2.1 เท่ากัน

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ห้องสมุดงานวิจัย

ตาราง 17

จำนวนและค่าร้อยละของผลต่อพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงจากเกมที่มีเนื้อหาที่มาจากนวนิยาย

เนื้อหาที่มาจากนวนิยาย	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว	2	2.6
ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ	50	65.7
ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ	16	21.0
ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น	8	10.5
รวม	76	100.0

จากตาราง 17 เกมที่มีเนื้อหาที่มาจากนวนิยายมีผลต่อพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงมากที่สุด คือ ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ คิดเป็นร้อยละ 65.7 รองลงมา คือ ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 21.0 น้อยที่สุด คือ ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว คิดเป็นร้อยละ 2.6

ตาราง 18

จำนวนและค่าร้อยละของผลต่อพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงจากเกมที่เนื้อหาที่ต่อสู้เพื่อขยายอาณาเขต

เนื้อหาที่ต่อสู้เพื่อขยายอาณาเขต	จำนวน	ร้อยละ
ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว	11	35.4
ทำให้เกิดจินตนาการ และความคิดใหม่ ๆ	7	22.5
ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ	4	12.9
ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น	9	29.0
รวม	31	100.0

จากตาราง 18 เกมที่มีเนื้อหาที่ต่อสู้เพื่อขยายอาณาเขตมีผลต่อพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงมากที่สุด คือ ส่งผลทำให้เกิดอารมณ์รุนแรง และก้าวร้าว คิดเป็นร้อยละ

35.4 รองลงมา คือ ส่งผลทำให้เกิดการเลียนแบบตัวละครภายในเกมที่เล่น คิดเป็นร้อยละ 29.0 น้อยที่สุด คือ ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ คิดเป็นร้อยละ 12.9

ตอนที่ 5 ผลการวิเคราะห์เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์

ตาราง 19

จำนวนและค่าร้อยละของเทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์

เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
1. เทคนิคในข้อใดที่เป็นสิ่งดึงดูดใจให้ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์		
ตัวละครและแบคกราวด์เป็นภาพ 3 มิติ	117	29.2
มีมุมกล้องในเกมที่สามารถปรับเปลี่ยนได้อย่างอิสระ	70	17.5
ฉากที่เปลี่ยนแปลงไปตามฤดูหรือเทศกาลที่อยู่ในโลกจริง	77	19.2
ขนาดของหน้าจอเกมสามารถปรับได้	90	22.5
มีเสียงที่แสดงความสมจริง	46	11.5
2. ท่านคิดว่าเทคนิคในการนำเสนอภายในเกมออนไลน์ในเรื่องใดที่ควรได้รับการพัฒนาจากบริษัทผู้ผลิตเกมออนไลน์		
ภาพที่แสดงความจริง	88	22.0
ระบบการพูดคุยออนไลน์ที่สามารถเลือกประเภทการคุยได้	135	33.7
มุมกล้องที่มองเห็นได้ 360 องศา	141	35.2
หน้าต่างอินเตอร์เฟสในเกมที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถใช้ระบบต่างส่วนมากใน เกมได้ด้วยการใช้เมาส์บังคับ	36	9.0
3. ท่านจะเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่มีการนำเสนอภาพในลักษณะใด		
ตัวละครเป็นแบบ 3 มิติ ท่ามกลางแบคกราวด์ 2 มิติ	59	14.7
ตัวละครเป็นแบบ 2 มิติ ท่ามกลางแบคกราวด์ 3 มิติ	131	32.7
ตัวละครและแบคกราวด์เป็น 2 มิติทั้งหมด	42	10.5
ตัวละครและแบคกราวด์เป็น 3 มิติทั้งหมด	168	42.0

ตาราง 19 (ต่อ)

เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
4. ท่านต้องการเลือกปรับแต่งฟีเจอร์ภายในเกมข้อใด เพื่อให้เล่นเกมได้ดีขึ้น		
ปรับแต่งความละเอียดของจอภาพ	88	22.0
ขนาดของหน้าจอสามารถปรับได้	79	19.7
ดนตรีประกอบภายในเกม	110	27.5
เสียงประกอบภายในเกม	59	14.7
ปรับแต่งตัวละคร	64	16.0
5. ท่านชื่นชอบภาพลักษณะใดภายในเกม		
ภาพที่แสดงความสมจริงเหมือนมนุษย์	163	40.7
ภาพที่มีลักษณะการ์ตูนตาโต ตัวละครเล็ก	84	21.0
ภาพที่มีลักษณะเกินความจริง	64	16.0
ภาพที่มีลักษณะเน้นในเรื่องของเอฟเฟ็ค	89	22.2
6. ท่านต้องการเล่นตัวละครภายในเกมข้อใด		
มีลักษณะเหมือนมนุษย์	139	34.7
เป็นเผ่าพันธุ์นักรบ	117	29.2
เผ่าพันธุ์จอมเวทย์	90	22.5
เผ่าพันธุ์แคระผู้น่ารัก	54	13.5
7. อาชีพตัวละครภายในเกมข้อใดที่ท่านชื่นชอบ		
นักดาบ	70	17.5
นักกระบี่	39	9.7
ทหารรับจ้าง	91	22.7
นักบวช	54	13.5
นักธนู	6	1.5
โจร	7	1.7
จอมขมังเวทย์	63	15.7
หมอ	70	17.5

ตาราง 19 (ต่อ)

เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์	จำนวน (คน)	ค่าร้อยละ
8. ถ้าท่านสามารถปรับแต่งตัวละครภายในเกมได้ ท่านจะเลือกปรับแต่งส่วนใดของตัวละคร		
รูปร่าง	160	40.0
ใบหน้า	97	24.2
ส่วนสูง	79	19.7
ทรงผม	64	16.0
9. ท่านต้องการให้เสียงและดนตรีประกอบภายในเกมมีลักษณะใด		
ดนตรีดนตรีและเสียงประกอบสมจริง	168	42.0
ดนตรีสนุกสนานและเสียงประกอบเกินความจริง	24	6.0
ดนตรีและเสียงประกอบผู้เล่นสามารถนำเข้ามาใส่ในเกมเองได้	152	38.0
ดนตรีและเสียงประกอบเป็นการ์ตูน	56	14.0
10. ท่านต้องการให้มีกิจกรรมอะไรภายในเกมออนไลน์		
กิจกรรมได้ไอเทมภายในเกมฟรีโดยไม่มีเงื่อนไข	125	31.2
กิจกรรมต่าง ๆ ตามเทศกาล	80	20.0
กิจกรรมที่มีเควสให้ทำในแต่ละเลเวลเพื่อสามารถปรับคุณสมบัติของตัวละครเก่งขึ้น	121	30.2
กิจกรรมการแต่งตัวแฟนซีภายในเกมออนไลน์	74	18.5

จากตาราง 19 เทคนิคในข้อใดที่เป็นสิ่งดึงดูดใจให้ท่านเลือกเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ตัวละครและแบคกราวด์เป็นภาพ 3 มิติ คิดเป็นร้อยละ 29.2 รองลงมา คือ ขนาดของหน้าจอเกมสามารถปรับได้ คิดเป็นร้อยละ 22.5 น้อยที่สุด คือ มีเสียงที่แสดงความสมจริง คิดเป็นร้อยละ 11.5 ส่วนเทคนิคในการนำเสนอภายในเกมออนไลน์ในเรื่องที่ควรได้รับการพัฒนาจากบริษัทผู้ผลิตเกมออนไลน์มากที่สุด คือ มุมกล้องที่มองเห็นได้ 360 องศา คิดเป็นร้อยละ 35.2 รองลงมา คือ ระบบการพูดคุยออนไลน์ที่สามารถเลือก

ประเภทการคุยได้ คิดเป็นร้อยละ 33.7 น้อยที่สุด คือ หน้าต่างอินเตอร์เฟสในเกม ที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถใช้ระบบต่างส่วนมากในเกมได้ด้วยการใช้เมาส์บังคับ คิดเป็นร้อยละ 9.0 และผู้ตอบแบบสอบถามเลือกเล่นเกมออนไลน์ที่มีการนำเสนอภาพมากที่สุด คือ ลักษณะตัวละครและแบคกราวด์เป็น 3 มิติทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 42.0 รองลงมา คือ ตัวละครเป็นแบบ 2 มิติ ท่ามกลางแบคกราวด์ 3 มิติ คิดเป็นร้อยละ 32.7 น้อยที่สุด คือ ตัวละครและแบคกราวด์เป็น 2 มิติทั้งหมด คิดเป็นร้อยละ 10.5

ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการเลือกปรับแต่งฟีเจอร์ภายในเกมข้อใด เพื่อให้เล่นเกมได้ดีขึ้นมากที่สุด คือ ดนตรีประกอบภายในเกม คิดเป็นร้อยละ 27.5 รองลงมา คือ ปรับแต่งความละเอียดของจอภาพ คิดเป็นร้อยละ 22.0 น้อยที่สุด คือ เสียงประกอบภายในเกม คิดเป็นร้อยละ 14.7 ส่วนการชื่นชอบภาพลักษณะใดภายในเกมมากที่สุด คือ ภาพที่แสดงความสมจริงเหมือนมนุษย์ คิดเป็นร้อยละ 40.7 รองลงมา คือ ภาพที่มีลักษณะเน้นในเรื่องของเอฟเฟ็ค คิดเป็นร้อยละ 22.2 น้อยที่สุด คือ ภาพที่มีลักษณะเกินความจริง คิดเป็นร้อยละ 16.0 ต้องการเล่นตัวละครภายในเกมมากที่สุด คือ มีลักษณะเหมือนมนุษย์ คิดเป็นร้อยละ 34.7 รองลงมา คือ เป็นเผ่าพันธุ์นักรบ คิดเป็นร้อยละ 29.2 น้อยที่สุด คือ มีเผ่าพันธุ์แคระผู้น่ารัก คิดเป็นร้อยละ 13.5 และอาชีพตัวละครภายในเกมข้อใดที่ชื่นชอบมากที่สุด คือ ทหารรับจ้าง คิดเป็นร้อยละ 22.7 รองลงมา คือ นักดาบและหมอ คิดเป็นร้อยละ 17.5 น้อยที่สุด คือ โจร คิดเป็นร้อยละ 1.7

ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการเลือกปรับแต่งส่วนใดของตัวละครมากที่สุด คือ รูปร่าง คิดเป็นร้อยละ 40.0 รองลงมา คือ ใบหน้า คิดเป็นร้อยละ 24.2 น้อยที่สุด คือ ทรงผม คิดเป็นร้อยละ 16.0 ส่วนต้องการให้เสียงและดนตรีประกอบภายในเกมมีลักษณะมากที่สุด คือ ดนตรีและเสียงประกอบสมจริง คิดเป็นร้อยละ 42.0 รองลงมา คือ ดนตรีและเสียงประกอบผู้เล่นสามารถนำเข้ามาใส่ในเกมเองได้ คิดเป็นร้อยละ 38.0 น้อยที่สุด คือ ดนตรีสนุกสนานและเสียงประกอบเกินความจริง คิดเป็นร้อยละ 6.0 และต้องการให้มีกิจกรรมอะไรภายในเกมออนไลน์มากที่สุด คือ กิจกรรมได้ไอเทมภายในเกมฟรีโดยไม่มีเงื่อนไข คิดเป็นร้อยละ 31.2 รองลงมา คือ กิจกรรมที่มีเควสให้ทำในแต่ละเลเวลเพื่อ

สามารถปรับคุณสมบัติของตัวละครเก่งขึ้น คิดเป็นร้อยละ 30.2 น้อยที่สุด คือ กิจกรรมการแต่งตัวแฟนซีภายในเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 18.5

ตอนที่ 6 ผลการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ตาราง 20

ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	$\bar{X}$	*SD*	ระดับ
1. พอใจเล่นเกมออนไลน์ ในช่วงเวลา 8.00-16.00 น.	3.20	.938	ปานกลาง
2. พอใจเล่นเกมออนไลน์ ในช่วงเวลา 16.01-24.00 น.	3.30	1.055	ปานกลาง
3. พอใจเล่นเกมออนไลน์ ในช่วงเวลา 01.00-07.59 น.	3.23	.911	ปานกลาง
4. พึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน	3.17	.964	ปานกลาง
5. พึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ที่อินเทอร์เน็ตคาเฟ่	4.20	.893	มาก
6. พึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ที่สถานศึกษา	2.78	1.189	ปานกลาง
7. พึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเพื่อน	3.99	.908	มาก
8. พึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ในวันธรรมดา	4.01	.871	มาก
9. พึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ในวันหยุด	3.28	.872	ปานกลาง
10. พึงพอใจกับผู้เล่นเกมจำนวน 1-5 คน	4.11	.934	มาก
11. พึงพอใจกับผู้เล่นเกมจำนวน 6-10 คน	3.21	.973	ปานกลาง
12. พึงพอใจใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์วันละ 1 ชั่วโมง หรือน้อยกว่า	3.27	.923	ปานกลาง
13. พึงพอใจใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์วันละ 2-4 ชั่วโมง	3.72	1.293	มาก
14. พึงพอใจใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์วันละ 5-7 ชั่วโมง	3.68	.878	มาก
15. พึงพอใจใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์วันละ 5-10 ชั่วโมง	3.66	1.009	มาก

ตาราง 20 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	$\overline{X}$	*SD*	ระดับ
16. พึงพอใจใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า 10 ชั่วโมง	3.31	.887	ปานกลาง
17. พอใจที่จะจ่ายเงินเพื่อเล่นเกมออนไลน์ (เพื่อซื้อเวลาหรือแลกเงินภายในเกม)	3.02	.969	ปานกลาง
18. มีประสบการณ์ในการเล่นเกมประเภท RGB	3.25	.766	ปานกลาง
19. มีประสบการณ์ในการเล่นเกมประเภท FPS First Person Shooter	3.53	.867	มาก
20. มีประสบการณ์ในการเล่นเกมประเภท Fighting (ต่อสู้)	4.17	.889	มาก
21. มีประสบการณ์ในการเล่นเกมประเภท Puzzle	3.32	.872	ปานกลาง
22. มีประสบการณ์ในการเล่นเกมประเภท Racing (แข่งรถ)	3.22	.853	ปานกลาง
23. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมประเภท Adventure (ผจญภัย)	3.16	.945	ปานกลาง
24. มีประสบการณ์ในการเล่นเกมประเภท Sport (กีฬา)	3.22	.910	ปานกลาง
25. ท่านมีประสบการณ์ในการเล่นเกมประเภท Strategy (วางแผน)	3.63	1.307	มาก
26. พอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อพักผ่อน หาอะไรทำเล่น ๆ ยามว่าง	3.58	.936	มาก
27. พอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อตั้งกลุ่ม สมาคม หรือสร้างสังคมย่อย ๆ ภายในเกม	3.61	1.039	มาก
28. พอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อพบปะพูดคุย กับผู้อื่น	3.12	1.113	ปานกลาง
29. พอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อเพื่อแข่งขัน ท้าประลองกับผู้อื่น	2.97	.973	ปานกลาง

ตาราง 20 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	$\bar{X}$	*SD*	ระดับ
30. พอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อปฏิบัติภารกิจตาม Quest หรือ Mission ในเกม	3.20	.923	ปานกลาง
31. พอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อนำข้อมูลไปหารายได้ หรือประกอบอาชีพ	3.05	.951	ปานกลาง
32. พอใจที่จะเล่นเกมออนไลน์เพื่อเก็บ Level ของตัวละครตามเป้าหมายที่ต้องการ	4.11	1.015	มาก
33. ทำงานอดิเรกอย่างอื่นนอกเหนือจากเล่นเกมออนไลน์	3.28	.937	ปานกลาง

จากตาราง 20 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า พึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ที่อินเทอร์เน็ตคาเฟ่มากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.20 รองลงมา คือ มีประสบการณ์ในการเล่นเกมประเภท Fighting (ต่อสู้) ค่าเฉลี่ย 4.17 ส่วนน้อยที่สุดคือ พึงพอใจกับการเล่นเกมออนไลน์ที่สถานศึกษา ค่าเฉลี่ย 2.78

ตอนที่ 7 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนและความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรเพื่อทดสอบสมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานข้อที่ 1

ลักษณะประชากรของวัยรุ่นที่ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน

สมมติฐานย่อย 1.1 ลักษณะประชากรของวัยรุ่นที่มีเพศต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน

ตาราง 21

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับสถานภาพด้านเพศ

เพศ	ชาย		หญิง		*t*	Sig.
	$\overline{X}$	*SD*	$\overline{X}$	*SD*		
พฤติกรรมการเล่นเกม-ออนไลน์	3.58	0.414	3.32	0.484	5.363	0.000*

*$p < .05$

จากตาราง 21 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับสภาพด้านเพศอย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ลักษณะประชากรของวัยรุ่นที่มีเพศต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน โดยเพศชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมสูงกว่าเพศหญิง

สมมติฐานย่อย 1.2 วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างที่มีอายุต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน

ตาราง 22

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับสถานภาพด้านอายุ

อายุ	15-17 ปี		18-20 ปี		*t*	Sig.
	$\overline{X}$	*SD*	$\overline{X}$	*SD*		
พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	3.49	.475	3.45	.457	0.723	0.461

จากตาราง 22 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ขึ้นอยู่กับสภาพด้านอายุอย่างไม่มีสำคัญสถิติ แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ลักษณะประชากรของวัยรุ่นที่อายุต่างกัน จะไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 1.3 วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างที่มีจำนวนสมาชิกในครอบครัวต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 23

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับจำนวนสมาชิกในครอบครัว

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
จำนวนสมาชิกในครอบครัว	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
2-4 คน	204	3.43	0.441	6.635	0.000*
5-7 คน	168	3.45	0.480		
มากกว่า 7 คน	28	3.85	0.371		
รวม	400	3.46	0.391		

*$p < .05$

จากตาราง 23 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับจำนวนสมาชิกในครอบครัวอย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ จำนวนสมาชิกในครอบครัวต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 24)

ตาราง 24

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับจำนวนสมาชิกในครอบครัวเป็นรายคู่

จำนวนสมาชิกในครอบครัว	$\overline{X}$	2-4 คน	5-7 คน	มากกว่า 7 คน
		3.43	3.45	3.85
2-4 คน	3.43	-	-	-
5-7 คน	3.45	-	-	-
มากกว่า 7 คน	3.85	.424	.395	-

จากตาราง 24 การทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับจำนวนสมาชิกในครอบครัว พบว่า จำนวนสมาชิกในครอบครัวมากกว่า 7 คน ($\overline{X}$ = 3.85) มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าจำนวนสมาชิกในครอบครัว 5-7 คน ($\overline{X}$ = 3.45) และจำนวนสมาชิกในครอบครัว 2- 4 คน ($\overline{X}$ = 3.43)

สมมติฐานย่อย 1.4 วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างที่มีระดับการศึกษาต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 25

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับระดับการศึกษาต่างกัน

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
ระดับการศึกษา	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
มัธยมศึกษาตอนต้น	146	3.44	0.498		
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวส. เทียบเท่า	150	3.48	0.428	0.463	0.736
ปริญญาตรี	104	3.47	0.469		
รวม	400	3.46	0.391		

จากตาราง 25 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ขึ้นอยู่กับระดับการศึกษาต่างกัน อย่างไม่มีสำคัญสถิติ แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ระดับการศึกษาต่างกัน จะไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 1.5 ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่อาชีพผู้ปกครองต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 26

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับอาชีพผู้ปกครอง

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
อาชีพผู้ปกครอง	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
ข้าราชการ/พนักงาน					
รัฐวิสาหกิจ	84	3.72	0.476		
รับจ้าง	40	3.41	0.428	6.820	0.000*
พนักงานบริษัทเอกชน	92	3.46	0.448		
ธุรกิจส่วนตัว	67	3.39	0.459		
ค้าขาย	94	3.34	0.432		
อื่น ๆ	23	3.42	0.384		
รวม	400	3.46	0.391		

*$p < .05$

จากตาราง 26 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับอาชีพผู้ปกครองอย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ อาชีพผู้ปกครองต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 26)

ตาราง 27

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับอาชีพของผู้ปกครองเป็นรายคู่

จำนวนสมาชิกในครอบครัว	$\bar{X}$	ข้าราชการรัฐวิสาหกิจ	รับจ้าง	พนักงานเอกชน	ธุรกิจส่วนตัว	ค้าขาย	อื่น ๆ
		3.72	3.41	3.46	3.39	3.34	3.42
ข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ	3.72	-	.306	.258	.328	.375	.294
รับจ้าง	3.41	-	-	-	-	-	-
พนักงานเอกชน	3.46	-	-	-	-	-	-
ธุรกิจส่วนตัว	3.39	-	-	-	-	-	-
ค้าขาย	3.34	-	-	-	-	-	-
อื่น ๆ	3.42	-	-	-	-	-	-

จากตาราง 27 การทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับอาชีพของผู้ปกครอง พบว่า ผู้ปกครองที่มีอาชีพ ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ ($\bar{X}$ = 3.72) มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าผู้ปกครองที่มีอาชีพพนักงานเอกชน ($\bar{X}$ = 3.46) อาชีพอื่น ๆ ($\bar{X}$ = 3.42) รับจ้าง ($\bar{X}$ = 3.41) ธุรกิจส่วนตัว ($\bar{X}$ = 3.39) และค้าขาย ($\bar{X}$ = 3.34)

สมมติฐานย่อย 1.6 วัยรุ่นกลุ่มตัวอย่างที่มีรายได้เฉลี่ยภายในครอบครัวต่างกันจะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 28

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับรายได้เฉลี่ยภายในครอบครัว

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
รายได้เฉลี่ยภายในครอบครัว	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
น้อยกว่า 4,000	25	3.28	0.504		
4,001-8,000	79	3.38	0.367		
8,001-12,000	162	3.62	0.457	7.650	0.000*
มากกว่า 12,000	134	3.37	0.471		
รวม	400	3.46	0.391		

*$p < .05$

จากตาราง 28 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับรายได้เฉลี่ยภายในครอบครัวอย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ จำนวนสมาชิกในครอบครัวต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 29)

ตาราง 29

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับรายได้เฉลี่ยภายในครอบครัวเป็นรายคู่

รายได้เฉลี่ยภายในครอบครัว	$\bar{X}$	น้อยกว่า 4,000	4,001-8,000	8,001-12,000	มากกว่า 12,000
		3.28	3.38	3.62	3.37
น้อยกว่า 4,000 บาท	3.28	-	-	-	-
4,001-8,000 บาท	3.38	-	-	-	-
8,001-12,000 บาท	3.62	.338	.236	-	.242
มากกว่า 12,000 บาท	3.37	-	-	-	-

จากตาราง 29 การทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับรายได้เฉลี่ยภายในครอบครัว พบว่า รายได้เฉลี่ยภายในครอบครัว 8,001-12,000 บาท ($\bar{X}$ = 3.62) มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่ารายได้เฉลี่ยภายในครอบครัว 4,001-8,000 บาท ($\bar{X}$ = 3.38) มากกว่า 12,000 บาท ($\bar{X}$ = 3.37) และน้อยกว่า 4,000 บาท ($\bar{X}$ = 3.28)

สมมติฐานข้อที่ 2

ประเภทของเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 30

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับประเภทของเกมออนไลน์

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
ประเภทของเกมออนไลน์	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
FPS First Person Shooter	97	3.40	0.461		
Strategy (วางแผน)	29	3.46	0.482		
Sport (กีฬา)	103	3.61	0.484		
Adventure (ผจญภัย)	33	3.39	0.443		
Racing (แข่งรถ)	24	3.39	0.411	3.370	0.015*
Puzzle	44	3.41	0.427		
RPG (เก็บเลเวล)	17	3.62	0.407		
Fighting (ต่อสู้)	53	3.40	0.456		
รวม	400	3.46	0.391		

*$p < .05$

จากตาราง 30 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับประเภทของเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ จำนวนประเภทของเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 31)

ตาราง 31

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับประเภทของเกมออนไลน์เป็นรายคู่

ประเภทของเกม	$\overline{X}$	FPS	Strategy	Sport	Adventure	Racing	Puzzle	RPG	Fighting
		3.40	3.46	3.61	3.39	3.39	3.41	3.62	3.40
FPS	3.40	-	-	-	-	-	-	-	-
Strategy	3.46	-	-	-	-	-	-	-	-
Sport	3.61	.209	-	-	.226	.221	.203	-	.213
Adventure	3.39	-	-	-	-	-	-	-	-
Racing	3.39	-	-	-	-	-	-	-	-
Puzzle	3.41	-	-	-	-	-	-	-	-
RPG	3.62	-	-	-	-	-	-	-	-
Fighting	3.40	-	-	-	-	-	-	-	-

จากตาราง 31 การทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับประเภทของเกมออนไลน์ พบว่า ประเภทของเกมออนไลน์ Sport (กีฬา) ($\overline{X}$ = 3.61) มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่า Puzzle ($\overline{X}$ = 3.41) FPS First Person Shooter ($\overline{X}$ = 3.40) Fighting (ต่อสู้) ($\overline{X}$ = 3.40) Racing (แข่งรถ) ($\overline{X}$ = 3.39) และ Adventure (ผจญภัย) ($\overline{X}$ = 3.39)

สมมติฐานข้อที่ 3

ความสนใจการเล่นของผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 3.1 แรงบันดาลใจที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 32

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับแรงบันดาลใจ

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
แรงบันดาลใจ	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
ต้องการเรียนรู้	105	3.42	0.460		
โดนเพื่อนแกล้ง	88	3.50	0.456		
จินตนาการ	49	3.46	0.493		
พิสูจน์ตัวเอง	30	3.49	0.472	0.344	0.778
เข้าสังคม	100	3.46	0.440		
ต้องการหาความรู้	28	3.55	0.550		
รวม	400	3.46	0.391		

จากตาราง 32 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ขึ้นอยู่กับแรงบันดาลใจที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์อย่างไม่มีสำคัญสถิติ แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ แรงบันดาลใจที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกม-ออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 3.2 ปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 33

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
ปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
เนื้อหา	155	3.43	0.474	3.880	0.009*
การออกแบบ	85	3.41	0.426		

ตาราง 33 (ต่อ)

ปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
	จำนวน	$\bar{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
ตัวละคร	38	3.37	0.399		
เทคนิคภายในเกมออนไลน์	122	3.58	0.480		
รวม	400	3.46	0.391		

*$p < .05$

จากตาราง 33 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 34)

ตาราง 34

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์เป็นรายคู่

ปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์	$\bar{X}$	เนื้อหา	การออกแบบ	ตัวละคร	เทคนิคภายในเกม
		3.43	3.41	3.37	3.58
เนื้อหา	3.43	-	-	-	-
การออกแบบ	3.41	-	-	-	-
ตัวละคร	3.37	-	-	-	-
เทคนิคภายในเกม	3.58	.127	.170	.210	-

จากตาราง 34 การทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับปัจจัยที่ดึงดูดให้เล่นเกมออนไลน์ เทคนิคภายในเกม ($\bar{X}$ = 3.58) มีผลต่อพฤติกรรม

การเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการออกแบบ ($\overline{X}$ = 3.41) เนื้อหา ($\overline{X}$ = 3.43) และตัวละคร ($\overline{X}$ = 3.37)

สมมติฐานย่อย 3.3 คนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 35

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับคนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
คนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
พี่ชาย / น้องสาว	17	3.42	0.535	0.531	0.643
ญาติ	77	3.50	0.440		
เพื่อน	226	3.48	0.452		
แฟน	80	3.42	0.510		
รวม	400	3.46	0.391		

จากตาราง 35 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ขึ้นอยู่กับคนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์อย่างไม่มีสำคัญสถิติ แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ คนชักชวนให้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 3.4 การออกแบบเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ ห้องสมุดงานวิจัย

ตาราง 36

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับการออกแบบเกมออนไลน์

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
การออกแบบเกมออนไลน์	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
โครงเรื่อง	17	3.45	0.495		
พัฒนาการของตัวละคร	77	3.48	0.475		
การจัดลำดับเหตุการณ์	226	3.42	0.417	0.711	0.592
ปฏิกิริยาของตัวละคร	80	3.51	0.477		
รวม	400	3.46	0.391		

จากตาราง 36 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ขึ้นอยู่กับการออกแบบเกมออนไลน์อย่างไม่มีสำคัญสถิติ แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การออกแบบเกมออนไลน์ต่างกัน จะไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 3.5 เทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 37

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับเทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
เทคนิคการนำเสนอออนไลน์	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
ภาพ ฉาก	17	3.46	0.512		
ตัวละคร	77	3.43	0.459		
เสียงประกอบ เพลง	226	3.47	0.462	0.113	0.879
การพูดคุยในเกม (การแชท)	80	3.49	0.449		
รวม	400	3.46	0.391		

จากตาราง 37 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ขึ้นอยู่กับเทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์อย่างไม่มีสำคัญสถิติ แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ เทคนิคการนำเสนอเกมออนไลน์ต่างกัน จะไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 3.6 ความสนใจส่วนของเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 38

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความสนใจส่วนของเกมออนไลน์

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
ความสนใจส่วนของเกมออนไลน์	จำนวน	$\bar{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
ระบบพื้นฐานต่าง ๆ	60	3.46	0.410		
พัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของตัวละคร	62	3.37	0.497		
ระบบ Party หรือการรวมกลุ่มในการผจญภัย	64	3.35	0.416		
การเพิ่มระดับความสามารถจากประสบการณ์	47	3.52	0.481	5.512	0.003*
ผู้เล่นสามารถที่จะต่อสู้กันเองได้	119	3.59	0.477		
มีระบบการค้าขาย	48	3.38	0.435		
รวม	400	3.46	0.391		

*$p < .05$

จากตาราง 38 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับความสนใจส่วนของเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ความสนใจส่วนของเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ที่แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 39)

ตาราง 39

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความสนใจส่วนของเกมออนไลน์เป็นรายคู่

ความสนใจส่วนของเกมออนไลน์	$\bar{X}$	ระบบพื้นฐานต่าง ๆ	พัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของตัวละคร	ระบบ Party	การเพิ่มระดับความสามารถ	ผู้ต่อสู้กันเองได้	มีระบบการค้า-ขาย
		3.46	3.37	3.35	3.52	3.59	3.38
ระบบพื้นฐานต่าง ๆ	3.46	-	-	-	-	-	-
พัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของตัวละคร	3.37	-	-	-	-	-	-
ระบบ Party หรือการ-รวมกลุ่มในการผจญภัย	3.35	-	-	-	-	-	-
การเพิ่มระดับความสามารถประสบการณ์	3.52	-	-	-	-	-	-
ผู้เล่นสามารถที่จะต่อสู้กันเองได้	3.59	-	.219	.239	-	-	.218
มีระบบการค้าขาย	3.38	-	-	-	-	-	-

จากตาราง 39 การทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความสนใจส่วนของเกมออนไลน์ พบว่า ความสนใจในเรื่อง ผู้เล่นสามารถที่จะต่อสู้กันเองได้ ($\overline{X}$ = 3.59) มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการเพิ่มระดับความสามารถประสบการณ์ ($\overline{X}$ = 3.52) และ ระบบพื้นฐานต่าง ๆ ($\overline{X}$ = 3.46) และระบบการค้าขาย ($\overline{X}$ = 3.38) พัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของตัวละคร ($\overline{X}$ = 3.37) และระบบ Party หรือการรวมกลุ่มในการผจญภัย ($\overline{X}$ = 3.35)

สมมติฐานข้อที่ 4

ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 40

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสงคราม	63	3.32	0.446		
เนื้อหาที่มาจากตำนานหรือเรื่องเล่า	131	3.60	0.447		
เนื้อหาที่เกี่ยวข้องทางด้านกีฬา	52	3.46	0.456		
เนื้อหาที่อ้างอิงจากการ์ตูน	47	3.51	0.397	6.713	0.000*
เนื้อหาที่มาจากนวนิยาย	76	3.40	0.469		
เนื้อหาที่ต่อสู้เพื่อขยายอาณาเขต	31	3.32	0.533		
รวม	400	3.46	0.391		

*$p < .05$

จากตาราง 40 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย

นั่นคือ ความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 41)

ตาราง 41

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์เป็นรายคู่

ความต้องการเนื้อหา	$\bar{X}$	สงคราม	ตำนาน	กีฬา	การ์ตูน	นวนิยาย	ขยายอาณาเขต
		3.32	3.6	3.46	3.51	3.4	3.32
สงคราม	3.32	-	-	-	-	-	-
ตำนาน	3.60	.284	-	-	-	.205	.277
สงคราม	3.32	-	-	-	-	-	-
ตำนาน	3.60	.284	-	-	-	.205	.277
กีฬา	3.46	-	-	-	-	-	-
การ์ตูน	3.51	.191	-	-	-	-	-
นวนิยาย	3.40	-	-	-	-	-	-
ขยายอาณา-เขต	3.32	-	-	-	-	-	-

จากตาราง 41 การทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการเนื้อหาของผู้เล่นเกมออนไลน์ พบว่า มีความแตกต่างกันเป็นรายคู่ 2 คู่ ดังนี้

1. เนื้อหาที่มาจากตำนานหรือเรื่องเล่า ($\bar{X}$ = 3.60) มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเนื้อหาที่มาจากนวนิยาย ($\bar{X}$ = 3.40) เนื้อหาที่ต่อสู้เพื่อขยายอาณาเขต ($\bar{X}$ = 3.32) และ เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสงคราม ($\bar{X}$ = 3.32)

2. เนื้อหาที่อ้างอิงจากการ์ตูน ($\bar{X}$ = 3.51) มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสงคราม ($\bar{X}$ = 3.32)

สมมติฐานข้อที่ 5

เทคนิคการนำเสนอของเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 5.1 เทคนิคที่เป็นสิ่งดึงดูดใจที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 42

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับเทคนิคที่เป็นสิ่งดึงดูดใจที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์

เทคนิคที่เป็นสิ่งดึงดูดใจที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
ตัวละครและแบคกราวด์เป็นภาพ 3 มิติ	117	3.46	0.464		
มีมุมกล้องในเกมที่สามารถปรับเปลี่ยนได้อย่างอิสระ	70	3.48	0.459		
ฉากที่เปลี่ยนแปลงไปตามฤดูหรือเทศกาลที่อยู่ในโลกจริง	77	3.46	0.478	0.297	0.865
ขนาดของหน้าจอเกมสามารถปรับได้	90	3.50	0.475		
มีเสียงที่แสดงความสมจริง	46	3.41	0.444		
รวม	400	3.46	0.391		

จากตาราง 42 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ขึ้นอยู่กับเทคนิคที่เป็นสิ่งดึงดูดใจที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์อย่างไม่มีสำคัญสถิติ แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ เทคนิคที่เป็นสิ่งดึงดูดใจที่ทำให้เล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 5.2 เทคนิคในการนำเสนอภายในเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 43

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับเทคนิคในการนำเสนอภายในเกมออนไลน์

เทคนิคในการนำเสนอภายในเกมออนไลน์	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน	$\bar{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
ภาพที่แสดงความจริง	88	3.48	0.463		
ระบบการพูดคุยออนไลน์ที่สามารถ เลือกประเภทการคุยได้	135	3.47	0.497		
มุมกล้องที่มองเห็นได้ 360 องศา	141	3.45	0.422	0.132	0.956
หน้าต่างอินเตอร์เฟสในเกมที่จะทำให้ผู้เล่นสามารถใช้ระบบต่างส่วนมากในเกมได้ด้วยการใช้เมาส์บังคับ	36	3.49	0.514		
รวม	400	3.46	0.391		

จากตาราง 43 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ขึ้นอยู่กับเทคนิคในการนำเสนอภายในเกมออนไลน์อย่างไม่มีสำคัญสถิติ แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ เทคนิคในการนำเสนอภายในเกมออนไลน์ต่างกัน จะไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 5.3 การนำเสนอภาพในเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 44

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับการนำเสนอภาพในเล่นเกมออนไลน์

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
การนำเสนอภาพในเล่นเกมออนไลน์	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
ตัวละครเป็นแบบ 3 มิติ ท่ามกลางแบคกราวด์ 2 มิติ	59	3.39	0.467		
ตัวละครเป็นแบบ 2 มิติ ท่ามกลางแบคกราวด์ 3 มิติ	131	3.58	0.486		
ตัวละครและแบคกราวด์เป็น 2 มิติทั้งหมด	42	3.52	0.424	4.743	0.003*
ตัวละครและแบคกราวด์เป็น 3 มิติทั้งหมด	168	3.39	0.440		
รวม	400	3.46	0.391		

*$p < .05$

จากตาราง 44 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับการนำเสนอภาพในเล่นเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การนำเสนอภาพในเล่นเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 45)

ตาราง 45

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับการนำเสนอภาพในเล่นเกมออนไลน์เป็นรายคู่

การนำเสนอภาพในเล่นเกมออนไลน์	$\bar{X}$	ตัวละคร 3 มิติ แบคกราวด์ 2 มิติ	ตัวละคร 2 มิติ แบคกราวด์ 3 มิติ	ตัวละครและแบคกราวด์เป็น 2 มิติ	ตัวละครและแบคกราวด์เป็น 3 มิติ
		3.39	3.58	3.52	3.39
ตัวละคร 3 มิติ แบคกราวด์ 2 มิติ	3.39	-	-	-	-
ตัวละคร 2 มิติ แบคกราวด์ 3 มิติ	3.58	.186	-	-	.185
ตัวละครและแบคกราวด์เป็น 2 มิติ	3.52	-	-	-	-
ตัวละครและแบคกราวด์เป็น 3 มิติ	3.39	-	-	-	-

จากตาราง 45 การทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับการนำเสนอภาพในเล่นเกมออนไลน์ ตัวละครเป็นแบบ 2 มิติ ท่ามกลางแบคกราวด์ 3 มิติ ($\bar{X}$ = 3.58) มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าตัวละครและแบคกราวด์เป็น 3 มิติทั้งหมด ($\bar{X}$ = 3.39) และตัวละครเป็นแบบ 3 มิติ ท่ามกลางแบคกราวด์ 2 มิติ ($\bar{X}$ = 3.39)

สมมติฐานย่อย 5.4 ความต้องการเลือกปรับแต่งฟีเจอร์ภายในเกมออนไลน์ต่างกันจะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 46

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการเลือกปรับแต่งฟีเจอร์ภายในเกมออนไลน์

ความต้องการเลือกปรับแต่งฟีเจอร์ภายในเกมออนไลน์	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
ปรับแต่งความละเอียดของจอภาพ	88	3.61	0.538	4.941	0.002*
ขนาดของหน้าจอสามารถปรับได้	79	3.43	0.444		
ดนตรีประกอบภายในเกม	110	3.38	0.408		
เสียงประกอบภายในเกม	59	3.39	0.465		
ปรับแต่งตัวละคร	64	3.54	0.422		
รวม	400	3.46	0.391		

*$p < .05$

จากตาราง 46 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับความต้องการเลือกปรับแต่งฟีเจอร์ภายในเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ความต้องการเลือกปรับแต่งฟีเจอร์ภายในเกมออนไลน์ต่างกันจะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 47)

ตาราง 47

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการเลือกปรับแต่งฟีเจอร์ภายในเกมออนไลน์เป็นรายคู่

ความต้องการเลือกปรับแต่งฟีเจอร์ภายในเกมออนไลน์	$\bar{X}$	ปรับแต่งความละเอียดจอภาพ	ขนาดหน้าจอปรับได้	ดนตรีประกอบภายในเกม	เสียงประกอบภายในเกม	ปรับแต่งตัวละคร
		3.61	3.43	3.38	3.39	3.54
ปรับแต่งความ-ละเอียดจอภาพ	3.61	-	.188	.235	.224	-
ขนาดหน้าจอปรับได้	3.43	-	-	-	-	-
ดนตรีประกอบภายในเกม	3.38	-	-	-	-	-
เสียงประกอบภายในเกม	3.39	-	-	-	-	-
ปรับแต่งตัวละคร	3.54	-	-	.159	-	-

จากตาราง 47 การทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการเลือกปรับแต่งฟีเจอร์ภายในเกมออนไลน์ พบว่า มีความแตกต่างกันเป็นรายคู่ 2 คู่ ดังนี้

1. ความต้องการปรับแต่งความละเอียดของจอภาพ ($\bar{X}$ = 3.61) มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าความต้องการขนาดของหน้าจอสามารถปรับได้ ($\bar{X}$ = 3.43) เสียงประกอบภายในเกม ($\bar{X}$ = 3.39) และดนตรีประกอบภายในเกม ($\bar{X}$ = 3.38)

2. ความต้องการปรับแต่งตัวละคร ($\bar{X}$ = 3.54) มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกม-ออนไลน์มากกว่าความต้องการดนตรีประกอบภายในเกม ($\bar{X}$ = 3.38)

สมมติฐานย่อย 5.5 การชื่นชอบภาพลักษณะภายในเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 48

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับการชื่นชอบภาพลักษณะภายในเกมออนไลน์

	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
การชื่นชอบภาพลักษณะภายในเกมออนไลน์	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
ภาพที่แสดงความสมจริงเหมือนมนุษย์	163	3.46	0.504		
ภาพที่มีลักษณะการ์ตูนตาโต ตัวละครเล็ก	84	3.47	0.470		
ภาพที่มีลักษณะเกินความจริง	64	3.48	0.392	0.067	0.983
ภาพที่มีลักษณะเน้นในเรื่องของเอฟเฟ็ค	89	3.46	0.438		
รวม	400	3.46	0.391		

จากตาราง 48 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ขึ้นอยู่กับการชื่นชอบภาพลักษณะใดภายในเกมออนไลน์อย่างไม่มีสำคัญสถิติ แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การชื่นชอบภาพลักษณะใดภายในเกมออนไลน์ต่างกัน จะไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 5.6 ความต้องการเล่นตัวละครภายในเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 49

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการเล่นตัวละครภายในเกมออนไลน์

ความต้องการเล่นตัวละครภายในเกมออนไลน์	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
มีลักษณะเหมือนมนุษย์	139	3.45	0.482		
เป็นเผ่าพันธุ์นักรบ	117	3.47	0.457		
เผ่าพันธุ์จอมเวทย์	90	3.49	0.491	0.143	0.932
เผ่าพันธุ์แคระผู้น่ารัก	54	3.46	0.393		
รวม	400	3.46	0.391		

จากตาราง 49 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ขึ้นอยู่กับความต้องการเล่นตัวละครภายในเกมออนไลน์อย่างไม่มีสำคัญสถิติ แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ความต้องการเล่นตัวละครภายในเกมออนไลน์ต่างกัน จะไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 5.7 อาชีพตัวละครภายในเกมที่ชื่นชอบต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 50

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับอาชีพตัวละครภายในเกมที่ชื่นชอบ

อาชีพตัวละครภายในเกมที่ชื่นชอบ	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
นักดาบ	70	3.46	0.507		
นักกระบี่	39	3.50	0.470		
ทหารรับจ้าง	91	3.49	0.467		

ตาราง 50 (ต่อ)

อาชีพตัวละครภายในเกมที่ชื่นชอบ	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
นักบวช	54	3.46	0.464		
นักธนู	6	3.33	0.315		
โจร	7	3.68	0.424	0.312	0.898
จอมขมังเวทย์	63	3.45	0.476		
หมอ	70	3.43	0.429		
รวม	400	3.46	0.391		

จากตาราง 50 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ขึ้นอยู่กับอาชีพตัวละครภายในเกมที่ชื่นชอบอย่างไม่มีสำคัญสถิติ แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ อาชีพตัวละครภายในเกมที่ชื่นชอบต่างกัน จะไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 5.8 การเลือกปรับแต่งตัวละครภายในเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 51

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับการเลือกปรับแต่งตัวละครภายในเกมออนไลน์

การเลือกปรับแต่งตัวละครภายในเกมออนไลน์	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
รูปร่าง	160	3.48	0.485		
ใบหน้า	97	3.59	0.443	4.063	0.007*
ส่วนสูง	79	3.37	0.409		
ทรงผม	64	3.39	0.473		

ตาราง 51 (ต่อ)

การเลือกปรับแต่งตัวละครภายในเกมออนไลน์	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
รวม	400	3.46	0.391		

*$p < .05$

จากตาราง 51 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับการเลือกปรับแต่งตัวละครภายในเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ การเลือกปรับแต่งตัวละครภายในเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 52)

ตาราง 52

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับการเลือกปรับแต่งตัวละครภายในเกมออนไลน์เป็นรายคู่

การเลือกปรับแต่งตัวละคร	$\overline{X}$	รูปร่าง	ใบหน้า	ส่วนสูง	ทรงผม
		3.48	3.59	3.37	3.39
รูปร่าง	3.48	-	-	-	-
ใบหน้า	3.59	-	-	.219	.202
ส่วนสูง	3.37	-	-	-	-
ทรงผม	3.39	-	-	-	-

จากตาราง 52 การทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับการเลือกปรับแต่งตัวละครภายในเกมออนไลน์ พบว่า การเลือกปรับแต่งใบหน้า ($\overline{X}$ = 3.59) มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการเลือกปรับแต่งทรงผม ($\overline{X}$ = 3.39) และส่วนสูง ($\overline{X}$ = 3.37)

สมมติฐานย่อย 5.9 ความต้องการเสียงและดนตรีประกอบภายในเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 53

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกม-ออนไลน์กับความต้องการเสียงและดนตรีประกอบภายในเกมออนไลน์

ความต้องการเสียงและดนตรีประกอบภายในเกมออนไลน์	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
ดนตรีดนตรีและเสียงประกอบสมจริง	168	3.51	0.486		
ดนตรีสนุกสนานและเสียงประกอบเกินความจริง	24	3.54	0.422		
ดนตรีและเสียงประกอบผู้เล่นสามารถนำเข้ามาใส่ในเกมเองได้	152	3.43	0.470	1.309	0.205
ดนตรีและเสียงประกอบเป็นการ์ตูน	56	3.39	0.384		
รวม	400	3.46	0.391		

จากตาราง 53 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ไม่ขึ้นอยู่กับความต้องการเสียงและดนตรีประกอบภายในเกมออนไลน์อย่างไม่มีสำคัญสถิติ แสดงว่า ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ความต้องการเสียงและดนตรีประกอบภายในเกมออนไลน์ต่างกัน จะไม่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานย่อย 5.10 ความต้องการกิจกรรมภายในเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

ตาราง 54

การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการกิจกรรมภายในเกมออนไลน์

ความต้องการกิจกรรมภายในเกมออนไลน์	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์				
	จำนวน	$\overline{X}$	*SD*	*F*	*Sig.*
กิจกรรมได้ไอเทมภายในเกมฟรีโดยไม่มีเงื่อนไข	125	3.40	0.444		
กิจกรรมต่าง ๆ ตามเทศกาล	80	3.42	0.486		
กิจกรรมที่มีเควสให้ทำในแต่ละเลเวลเพื่อสามารถปรับคุณสมบัติของตัวละครเก่งขึ้น	121	3.60	0.460	5.814	0.001*
กิจกรรมการแต่งตัวแฟนซีภายในเกมออนไลน์	74	3.40	0.443		
รวม	400	3.46	0.391		

*$p < .05$

จากตาราง 54 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ขึ้นอยู่กับความต้องการกิจกรรมภายในเกมออนไลน์อย่างมีนัยสำคัญสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า ยอมรับสมมติฐานการวิจัย นั่นคือ ความต้องการกิจกรรมภายในเกมออนไลน์ต่างกัน จะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน จึงได้ทดสอบรายคู่ด้วยวิธี Least Significant Difference (LSD) ดังข้อมูลที่ปรากฏ (ดูตาราง 55)

ตาราง 55

ค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการกิจกรรมภายในเกมออนไลน์เป็นรายคู่

ความต้องการกิจกรรมภายในเกมออนไลน์	$\overline{X}$	ไอเทมฟรี	ตามเทศกาล	มีเควสให้	แฟนซี
		3.40	3.42	3.60	3.40
กิจกรรมได้ไอเทมฟรี	3.40	-	-	-	-
กิจกรรมตามเทศกาล	3.42	-	-	-	-
กิจกรรมที่มีเควสให้	3.60	.199	.184	-	.206
กิจกรรมแต่งตัวแฟนซี	3.40	-	-	-	-

จากตาราง 55 การทดสอบความแตกต่างของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์กับความต้องการกิจกรรมภายในเกมออนไลน์ พบว่า กิจกรรมที่มีเควสให้ทำในแต่ละเลเวลเพื่อสามารถปรับคุณสมบัติของตัวละครเก่งขึ้น ($\overline{X}$ = 3.60) มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ มากกว่ากิจกรรมต่าง ๆ ตามเทศกาล ($\overline{X}$ = 3.42) กิจกรรมได้ไอเทมภายในเกมฟรีโดยไม่มีเงื่อนไข ($\overline{X}$ = 3.40) และกิจกรรมการแต่งตัวแฟนซีภายในเกมออนไลน์ ($\overline{X}$ = 3.40)

จากรายละเอียดของผลการวิจัยข้อมูลที่ได้นำเสนอดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจะนำผลการวิจัยข้อมูลทั้งหมดจากการศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กวัยรุ่นไทย ไปดำเนินการสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะในบทที่ 5