

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์

**THE BEHAVIOR AND INFLUENCE OF PLAYING ONLINE GAMES
OF RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY
THANYABURI UNDERGRADUATE STUDENTS**



ชลดา บุญโท

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต วิชาเอกระบบสารสนเทศ

คณะบริหารธุรกิจ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์



ชลดา บุญโท

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต วิชาเอกระบบสารสนเทศ

คณะบริหารธุรกิจ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2554

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์
The Behavior and Influence of Playing Online Games of
Rajamangala University of Technology Thanyaburi
Undergraduate Students

ชื่อ-นามสกุล

นางสาวชลลดา บุญโท

วิชาเอก

ระบบสารสนเทศ


อาจารย์ที่ปรึกษา

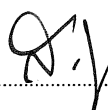
ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤติยา รุ่งสม

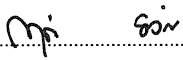
ปีการศึกษา

2554

คณะกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ


..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วีระ บุญจริง)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุคใจ ทูลพานิชย์กิจ)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤติยา รุ่งสม)

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติการค้นคว้าอิสระฉบับนี้
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท


..... คณบดีคณะบริหารธุรกิจ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชงกรณ์ กุณฑลบุตร)

วันที่ 18 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2555

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบจากเกมออนไลน์
ชื่อ-นามสกุล	นางสาวชลลดา บุญโท
วิชาเอก	ระบบสารสนเทศ
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤติยา รุ่งสม
ปีการศึกษา	2554

บทคัดย่อ

การค้นคว้าอิสระครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์ โดยศึกษากลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 405 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับสถิติที่ใช้เป็นเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ได้แก่ Independent Samples t-test และ One-Way ANOVA

ผลการศึกษาสรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง อายุ 19 - 20 ปี ศึกษาอยู่ในระดับชั้นการศึกษาปีที่ 3 มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมออนไลน์ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ ใช้เวลาในการเล่นเกมออนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง และมักจะเล่นเกมออนไลน์ในเวลา 16.01 - 20.00 น. สำหรับผลกระทบจากเกมออนไลน์ พบว่าด้านสุขภาพร่างกาย เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา ด้านการเงิน เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ด้านการศึกษาและสติปัญญา เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นเกิดความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อนเกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้น ด้านอารมณ์ เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด

ผลการทดสอบสมมติฐาน คือ พฤติกรรมการเล่นเกมส์ออนไลน์ในด้านเวลาที่ใช้งาน ความถี่ของการใช้งาน และช่วงเวลาในการใช้งานมีความแตกต่างกันเกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันยกเว้นด้านความถี่ของเวลาที่ไม่มีความแตกต่าง

Independent Study Title	The Behavior and Influence of Playing Online Games of Rajamangala University of Technology Thanyaburi Undergraduate Students
Name-Surname	Miss Chonlada Boontho
Major Subject	Information Systems
Independent Study Advisor	Assistant Professor Kritiya Rangsom
Academic Year	2011

ABSTRACT

The objective of independent study include that studies the behavior and influence of playing online games of Rajamangala University of Technology Thanyaburi Undergraduate students. The samples used in study consisted of 405 people by the questionnaire. Statistical analysis used Percentage, Average, Standard Deviation, an Independent Samples t-test and One-Way ANOVA.

The results concluded that most of people were female, 19-20 years old of age, studies in 3rd years, played online games 4 to 6 times per week, and took time to play online games 2 to 3 hours per time, often played online game at 04:01 to 08:00 P.M. The affectation of online games in relation to the players had problems with visual system in body health, expenses increased of finances, increased creative thinking of education and intelligence, known new friends increased in relationships of family and friends, Relaxing of the tension in mood.

The results of hypothesis testing found a significant different in time active, frequency and period of use whereas frequency of time was not significantly different on the behavior and influence of playing online games.

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระ เรื่อง พฤติกรรม การเล่น เกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบจากเกมออนไลน์ ฉบับนี้สำเร็จไปได้ด้วยดีด้วยความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร. วีระ บุญจริง ประธานกรรมการ รองศาสตราจารย์ ดร. . สุกใจ ทูลพานิชย์กิจ กรรมการ และอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤติยา รุ่งสม ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำ ช่วยเหลือและแก้ไขข้อบกพร่อง อย่างใกล้ชิดตลอดมา นับตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ. ที่นี้ด้วย

ขอขอบพระคุณ คณาจารย์ทุกท่านและคณาจารย์ใน โครงการบริหารธุรกิจมหาบัณฑิตที่ได้อบรมสั่งสอนประสิทธิประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ และครอบครัวของผู้วิจัย ที่คอยเป็นกำลังใจและให้ทุนอุดหนุนในการศึกษา และการทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จด้วยดี และขอขอบ คุณมิตรภาพและคำแนะนำที่ดีๆจากเพื่อนร่วมชั้น ISY53 ทุกท่านซึ่ง เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ทำให้การสนับสนุน และให้คำแนะนำที่มีคุณค่า ให้ผู้วิจัยสามารถทำวิจัยฉบับนี้ สำเร็จลุล่วง

ขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามที่เป็นประโยชน์ต่อการทำสารนิพนธ์ครั้งนี้ เป็นอย่างดี

คุณ ประโยชน์และคุณค่า อันพึงจะได้รับจาก วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขออุทิศเพื่อตอบแทน พระคุณของบิดา มารดา ครู อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่าน

ชลลดา บุญโท

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ง
กิตติกรรมประกาศ	จ
สารบัญตาราง	ช
สารบัญภาพ	ฉ
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.3 สมมุติฐานการวิจัย	3
1.4 ขอบเขตของการวิจัย	3
1.5 คำจำกัดความในการวิจัย	4
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 ทฤษฎีการเปิดรับข่าวสารตามลักษณะประชากรศาสตร์	7
2.2 ทฤษฎีการปรับพฤติกรรมมนุษย์	9
2.3 ความเป็นมาของเกมออนไลน์	12
2.4 ผลกระทบของวิดีโอเกมและของเกมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน	21
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	25
3 วิธีดำเนินการวิจัย	29
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	29
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	30
3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล	30
3.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล	31

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	37
4.1 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	38
4.2 ผลการวิเคราะห์	48
5 สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	152
5.1 สรุปผลการวิจัย	152
5.2 การอภิปรายผลการวิจัย	158
5.3 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย	160
5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในอนาคต	160
บรรณานุกรม	162
ภาคผนวก.....	166
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม	167
ภาคผนวก ข ผลการวิเคราะห์	173
ประวัติผู้เขียน	175

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเพศ	38
4.2 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ	38
4.3 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามคณะที่กำลังศึกษา	39
4.4 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา	40
4.5 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานที่พักในปัจจุบัน	40
4.6 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน	41
4.7 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน	41
4.8 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์	42
4.9 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนครั้งในการเล่นเกมนอนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์	43
4.10 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์	44
4.11 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามช่วงเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์	44
4.12 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์	45
4.13 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์	46

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.14 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์.....	46
4.15 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่น	47
4.16 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไป ของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการเล่นในเกมออนไลน์	47
4.17 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในด้านความคิดเห็นต่อ ผลกระทบจากเกมออนไลน์ จำแนกตามด้านสุขภาพร่างกาย.....	48
4.18 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในด้านความคิดเห็นต่อ ผลกระทบจากเกมออนไลน์ จำแนกตามด้านการเงิน	49
4.19 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในด้านความคิดเห็นต่อ ผลกระทบจากเกมออนไลน์ จำแนกตามด้านการศึกษาและสติปัญญา.....	51
4.20 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในด้านความคิดเห็นต่อ ผลกระทบจากเกมออนไลน์ จำแนกตามด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	52
4.21 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในด้านความคิดเห็นต่อ ผลกระทบจากเกมออนไลน์ จำแนกตามด้านอารมณ์.....	53
4.22 แสดงผลกระทบจากเกมออนไลน์จำแนกตามเพศ.....	54
4.23 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านอายุที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน	55
4.24 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างอายุที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการเงินเป็นรายคู่.....	56
4.25 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างอายุที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่.....	57
4.26 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างอายุที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์เป็นรายคู่.....	59

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.27 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านขณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน	60
4.28 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างขณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านสุขภาพร่างกายเป็นรายคู่	61
4.29 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างขณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการเงินเป็นรายคู่	63
4.30 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างขณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่	65
4.31 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างขณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจาก เกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่	67
4.32 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างขณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์เป็นรายคู่	69
4.33 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านระดับชั้นปี ที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน	70
4.34 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านสุขภาพร่างกายเป็นรายคู่	72
4.35 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการเงินเป็นรายคู่	73
4.36 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เป็นรายคู่	74
4.37 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์เป็นรายคู่	75
4.38 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านสถานที่พักที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน	76
4.39 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างสถานที่พักในปัจจุบันที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านสุขภาพร่างกายเป็นรายคู่	77

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.40 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างสถานที่พักในปัจจุบันที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการเงินเป็นรายคู่	78
4.41 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างสถานที่พักในปัจจุบันที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่	80
4.42 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างสถานที่พักในปัจจุบันที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่	81
4.43 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้านค่าใช้จ่าย ที่ได้รับต่อเดือนที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน	82
4.44 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่	83
4.45 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่	84
4.46 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์เป็นรายคู่	85
4.47 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ ด้านเกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน	87
4.48 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างเกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการเงินเป็นรายคู่	88
4.49 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างเกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่	89
4.50 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างเกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์เป็นรายคู่	90
4.51 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจาก เกมออนไลน์แตกต่างกัน	91

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.52 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านสุขภาพร่างกายเป็นรายคู่.....	92
4.53 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงินเป็นรายคู่.....	94
4.54 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่.....	95
4.55 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่.....	97
4.56 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่.....	98
4.57 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ ด้านจำนวนครั้งในการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจาก เกมนอนไลน์แตกต่างกัน.....	100
4.58 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนครั้งในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านสุขภาพร่างกายเป็นรายคู่.....	102
4.59 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนครั้งในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงินเป็นรายคู่.....	103
4.60 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนครั้งในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่.....	104
4.61 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนครั้งในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่.....	106
4.62 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ ด้านจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบ จากเกมนอนไลน์แตกต่างกัน.....	108

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.63 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านสุขภาพร่างกายเป็นรายคู่.....	110
4.64 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงินเป็นรายคู่.....	111
4.65 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่.....	112
4.66 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่.....	114
4.67 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่.....	115
4.68 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านช่วงเวลา ที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกัน	117
4.69 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงินเป็นรายคู่.....	118
4.70 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่.....	120
4.71 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่.....	121
4.72 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่.....	122
4.73 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ ด้านสถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนอนไลน์ แตกต่างกัน.....	124

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.74 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างสถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงินเป็นรายคู่.....	125
4.75 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างสถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่.....	126
4.76 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านค่าใช้จ่าย ในการเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกัน.....	127
4.77 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงินเป็นรายคู่.....	128
4.78 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่.....	130
4.79 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่.....	131
4.80 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่.....	133
4.81 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ด้านบุคคล ที่ร่วมเล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกัน.....	135
4.82 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านสุขภาพร่างกายเป็นรายคู่.....	136
4.83 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงินเป็นรายคู่.....	137
4.84 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่.....	138
4.85 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่....	139

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.86 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่.....	140
4.87 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านประเภท ของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่นแตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน	141
4.88 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่นที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงินเป็นรายคู่	142
4.89 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่นที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่.....	143
4.90 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่นที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่	144
4.91 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้าน วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจาก เกมออนไลน์แตกต่างกัน	145
4.92 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงินเป็นรายคู่	146
4.93 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่.....	147
4.94 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่	149
4.95 สรุปผลการทดสอบสมมุติฐานเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ ที่มีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์	150
4.96 สรุปผลการทดสอบสมมุติฐานเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ที่มีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์	151

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย	5
2.1 แสดงร้อยละของผลการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ผ่านอินเทอร์เน็ตของกลุ่มเยาวชนในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล	15
2.2 แสดงร้อยละของชนิดเกมที่เยาวชนชอบเล่นมากที่สุด	15
2.3 แสดงร้อยละของเหตุผลในการเล่นเกม	16
2.4 แสดงร้อยละของปัญหาเด็กติดเกม	16
2.5 แสดงการจัดเรตติ้งเกม	20



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ยุคปัจจุบันเป็นยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้มนุษย์สามารถติดต่อสื่อสารกันได้อย่างกว้างขวางผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต ซึ่งแนวโน้มในการใช้งานสื่ออินเทอร์เน็ตมีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง ผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้ในการเข้าถึงสารสนเทศที่ต้องการและเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในด้านต่างๆ สารสนเทศที่ผ่านทางอินเทอร์เน็ตถือว่าเป็นสารสนเทศที่เปิดกว้างสำหรับบุคคลทั่วไป เป็นการสื่อสารที่ไม่มีขอบเขต ประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตนอกจากจะมีประโยชน์ทางด้านการใช้งานเพื่อการศึกษา และด้านธุรกิจแล้ว อินเทอร์เน็ตยังมีประโยชน์ในด้านการใช้งานเพื่อความบันเทิง โดยผู้ใช้งานสามารถหาความบันเทิงได้โดยไม่ต้องจำกัดผ่านเครือข่ายนี้ความบันเทิงรูปแบบหนึ่งที่ได้รับคามนิยมเป็นอย่างมากคือการเล่นเกมนอนไลน์

การแบ่งประเภทเกมนอนไลน์ตามลักษณะและวิธี การเล่นเกมนอนไลน์สามารถแบ่งได้ดังนี้ คือ เกมประเภทต่อสู้ (Action) เป็นเกมส์ ที่เน้นการบังคับ และการตัดสินใจที่รวดเร็ว มีการดำเนินเรื่องไม่ซับซ้อน ใช้การฝึกประสาทสัมผัส และการตัดสินใจเฉพาะหน้า ,เกมประเภทผจญภัย (Adventure) เป็นเกมส์ที่เน้นการแก้ปัญหาอย่างมีขั้นตอน ไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็ว แต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์ ห้โจทย์อย่าง เป็นระเบียบ ,เกม ประเภทจำลอง สถาน การณ์ (Simulation) เน้น การ จำลอง สถานการณ์ โดยจะมีฉากจำลองที่ เสมือนจริง,เกมประเภท วางแผน (Strategy) เป็นเกมประเภทวางแผนการรบ มีการจำลองสมรรถุมิทางการทหาร มีการแก้ปัญหาหาวิธีการเอาชนะ ,เกมประเภทแสดงบทบาท ตัวละคร (Role Playing Game) เป็นเกมที่ผู้ เล่นจะถูก สมมติ หรือเลือกสมมติ ให้ตนเองมีบทบาทในเกม เพื่อค้นหาสิ่งของหรือไขปริศนา มีลักษณะคล้ายเกมประเภท Adventure แต่มีการผูกเรื่องและใช้ภาษามากกว่า ,เกมประเภทจำลอง การเล่น กีฬา (Sport) เป็นเกมจำลอง การแข่งขันกีฬา โดยใช้ กติกาในการเล่นเหมือนจริง ,เกมประเภทผสม (Hybrid) เป็นการผสมผสานการเล่นแบบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยการใช้เทคนิคหลาย ๆ แบบ ให้ผู้เล่นมีความสุขและเกิดความสมจริงมากขึ้น

สาเหตุที่เกมนอนไลน์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ได้แก่ รูปแบบของเกมที่มีการพัฒนา โดยการนำเอาภาพเคลื่อนไหวของตัวการ์ตูนที่มีสีสันสวยงาม มีความสมจริง มีเนื้อหาชวนให้ติดตาม ผู้เล่นสามารถพูดคุย ตอบโต้กับผู้เล่นคนอื่นจึงทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกในการที่จะมีเพื่อนเล่นเกมส์ไป

ด้วยกันมากกว่าการเล่นเกมส์คนเดียว อีกทั้งเกมออนไลน์ยังมีกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งมีการเพิ่มแผนที่ในเกม อาวุธ ชุด มอนสเตอร์ใหม่ๆ และอื่นๆ อย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ประสิทธิภาพของเครือข่ายอินเทอร์เน็ตก็ยังส่งผลให้เกมส์ออนไลน์ได้รับความนิยมมากขึ้นด้วย เนื่องจากการพัฒนาเครือข่ายอินเทอร์เน็ตให้มีประสิทธิภาพทั้งทางด้านความต่อเนื่องในการเชื่อมต่อ ความเร็ว และการขยายพื้นที่ในการให้บริการซึ่งมีความสำคัญต่อการขยายเครือข่ายการเล่นเกมส์ออนไลน์ให้ครอบคลุมพื้นที่และรองรับผู้เล่นเกมได้เพิ่มมากขึ้น

จากการที่เกมออนไลน์ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นทำให้เรามักจะได้ยินเรื่องของปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นต่อเด็ก และเยาวชนเช่น ปัญหาในเรื่องของอิทธิพลของเกมส์ออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงกับพฤติกรรมการเล่นแบบของเยาวชน ปัญหาเด็กติดเกมส์ส่งผลต่อผลการศึกษา เป็นต้น

นอกจากเกมออนไลน์จะส่งผลให้เกิดปัญหาต่างๆแล้ว การเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานานยังส่งผลกระทบต่อในด้านต่างๆ เช่น ผลกระทบด้านสุขภาพจากการนั่งเล่นเกมหน้าคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลานานโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงอิริยาบถ ไม่ระวังเรื่องการรับประทานอาหารและการพักผ่อนอย่างเหมาะสม จะส่งผลทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อการศึกษาไม่สามารถควบคุมตนเองได้ เนื่องจากผู้เล่นใช้เวลากับความบันเทิงที่ได้รับจากการเล่นเกมมากเกินไป

ผลกระทบทางด้านค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ เมื่อเกิดความผูกพันและมีจิตใจจดจ่ออยู่กับการเล่นเกมจะทำให้มีความต้องการในการเล่นเกมส์มากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์มากขึ้น โดยอาจขอเงินเพื่อมาเล่นเกมจากทางผู้ปกครองและหากไม่สามารถหาเงินมาเล่นได้อาจจะทำให้เกิดปัญหาทางด้านอื่นๆตามมา ส่วนผลกระทบทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เกิดการขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน เนื่องจากใช้เวลาว่างส่วนใหญ่อยู่กับการเล่นเกม

การแข่งขันทางธุรกิจเกมออนไลน์มีแนวโน้มการแข่งขันที่รุนแรงมากขึ้น ผู้ให้บริการเกมมีการโฆษณา การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อต่างๆ เพื่อเป็นการสร้างการรับรู้ การชักจูงใจ ความเชื่อ และการกระตุ้นพฤติกรรมให้แก่ผู้เล่นเกมให้เกิดความต้องการที่จะเล่นเกมนั้นๆ โดยการเข้าถึงผู้เล่นเกมได้อย่างครอบคลุมและต่อเนื่อง ทำให้เกิดธุรกิจต่างๆ ตามเข้ามาเช่น นิตยสารเกมออนไลน์ รายการทางวิทยุและโทรทัศน์ที่น่า สนองข้อมูลเกี่ยวกับเกมออนไลน์ ป้ายโฆษณาขนาดใหญ่ตามแหล่งชุมชน ธุรกิจเกมออนไลน์ทางอินเทอร์เน็ตทั้งแบบไม่เสียค่าเช่าใช้บริการ เช่น www.yulgang.in.th และแบบเสียค่าเช่าใช้บริการ เช่น www.ragnarok.in.th กิจกรรมที่บริษัทผู้ให้บริการเกมจัดขึ้น เช่น การจัดประกวดแต่งกายการจัดแข่งขันเล่นเกม การขายของที่ระลึกจากเกมออนไลน์ เป็นต้น

แม้ว่าธุรกิจเกมออนไลน์จะยังเป็นธุรกิจรูปแบบใหม่ที่เกิดขึ้นไม่นานก็ตาม แต่ธุรกิจเกมออนไลน์ก็ยังสามารถตอบรับเป็นอย่างดี จากการสำรวจร้านเกมบริเวณรอบมหาวิทยาลัยพบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่ที่มาใช้บริการส่วนใหญ่นิยมเล่นเกมออนไลน์ อีกทั้งตัวของผู้ศึกษาเองก็มีความสนใจและมักจะเล่นเกมออนไลน์อยู่เสมอ ดังนั้น การศึกษาพฤติกรรม ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบจากเกมออนไลน์ จะทำให้ทราบถึงพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 ศึกษาพฤติกรรมในการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.2.2 ศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.3 สมมุติฐานการวิจัย

1.3.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของบุคคลซึ่งประกอบ ด้วย เพศ อายุ คณะที่ศึกษา ชั้นปี การศึกษา ที่พัก รายได้เฉลี่ยต่อเดือน เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

1.3.2 พฤติกรรมการเล่น เกมออนไลน์ แตกต่างกัน มีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

1.4.1 ขอบเขตด้านกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ในการศึกษารั้งนี้ได้เก็บข้อมูลจากกลุ่มนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่เล่นเกมออนไลน์

1.4.2 ตัวแปรที่ศึกษา

1.4.2.1 ตัวแปรอิสระประกอบด้วย ข้อมูลทั่วไปของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่เล่นเกมออนไลน์ และ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.4.2.2 ตัวแปรตาม ประกอบด้วยผลกระทบจากเกมออนไลน์

1.4.3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ กลุ่มนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ทั้งเพศชายและหญิงที่เล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นจึงใช้สูตรกลุ่มตัวอย่างแบบกรณีไม่ทราบประชากร (กัลยา วานิชย์บัญชา, 2546 : 54) จำนวน 400 คน ที่ระดับความเชื่อมั่น 95 ขอมให้คลาดเคลื่อนได้ร้อยละ 5 จำนวน 384 คน และสำรองความผิดพลาดจากการเก็บข้อมูล 16 คน

1.5 คำจำกัดความในการวิจัย

เทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง อุปกรณ์หรือเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการรวบรวม ประมวลผล เก็บรักษา และเผยแพร่ ข้อมูลและสารสนเทศ โดยรวมทั้งฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ ฐานข้อมูล และการสื่อสารโทรคมนาคม

สารสนเทศ หมายถึง ข้อมูลที่ได้ ผ่านการประมวลผล หรือจัดระบบแล้ว เพื่อให้มีความหมายและคุณค่าสำหรับผู้ใ้

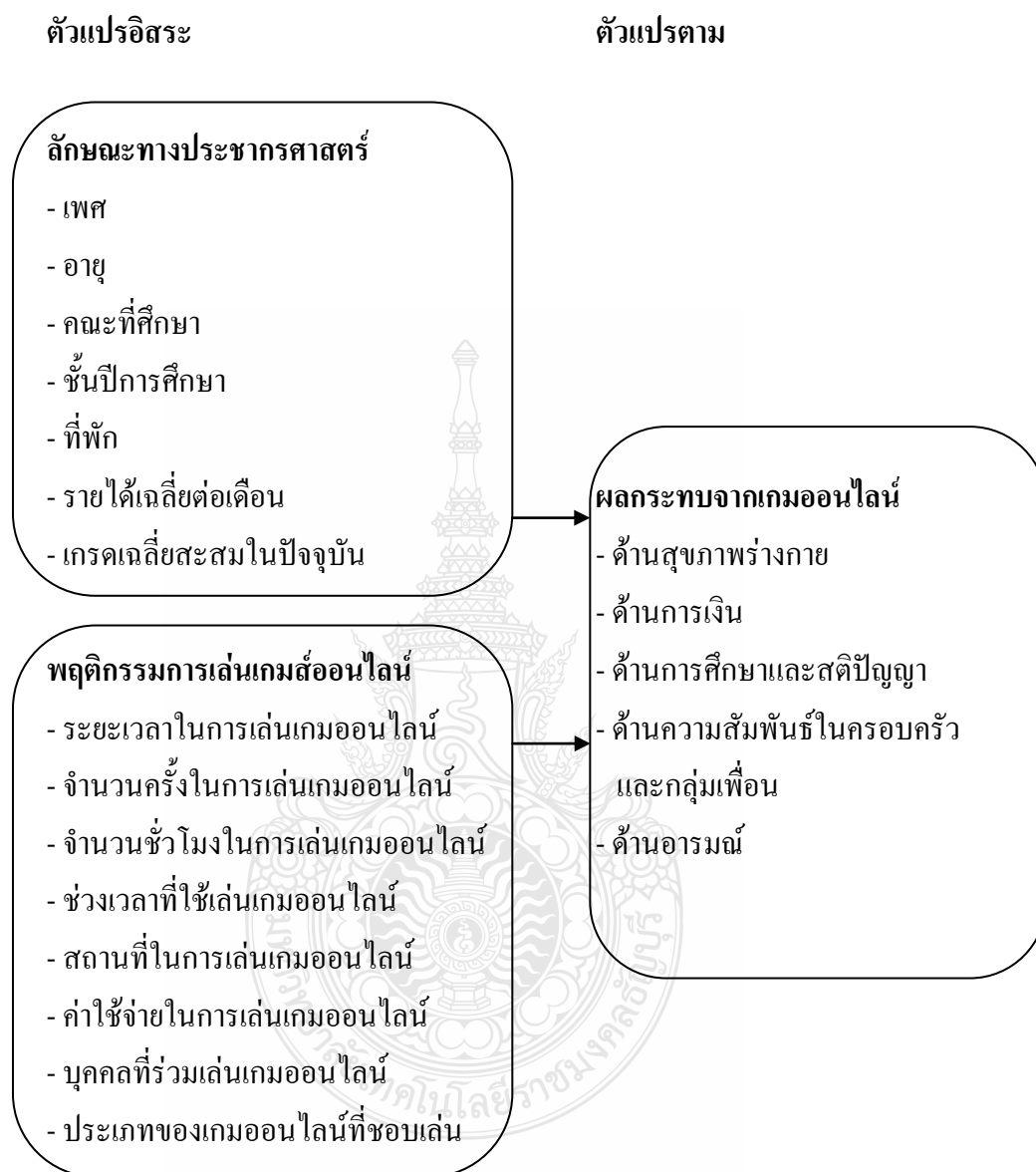
อินเทอร์เน็ต หมายถึง ระบบการสื่อสารที่ผ่านเครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่มากที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถแลกเปลี่ยนข่าวสารกันได้โดยง่าย โดยเครือข่ายนี้ได้กระจายอยู่เกือบทั่วทุกมุมโลก เชื่อมโยงผู้ใช้งานจากคนละซีกโลกให้สื่อสารกันได้โดยง่ายและสะดวกรวดเร็ว

เกมออนไลน์ หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรม(Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองก่อนและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Server โดยข้อมูลต่างๆของผู้เล่นจะต้องถูกเก็บไว้ใน Server ซึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์นี้ผู้เล่นอาจจะต้องเสียค่าบริการเล่นเกมตามอัตราที่ผู้ให้บริการกำหนดไว้

ผลกระทบ หมายถึง แนวโน้มที่จะส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้รับสาร หรือความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ในแต่ละแง่มุม

ธุรกิจเกมออนไลน์ หมายถึง การดำเนิน ธุรกิจเกี่ยวกับการให้บริการด้านความบันเทิงออนไลน์ เช่น การให้บริการเกมออนไลน์ การให้บริการเว็บไซต์เกี่ยวกับเกมออนไลน์ การให้บริการเกมออนไลน์โดยการจัดจำหน่ายบัตรเติมเงิน

1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1.1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ทำให้ทราบถึง พฤติกรรม ในการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.7.2 ทำให้ทราบถึงผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.7.3 เป็นข้อมูลให้แก่ผู้ที่สนใจศึกษาหาความรู้ เพื่อนำผลการศึกษาไปใช้ในการศึกษา อ่างอิงต่อไป



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์ ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสารและผลงานวิจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการวิจัยโดยสามารถสรุปและกำหนดประเด็นในการนำเสนอได้ ดังนี้

1. ทฤษฎีการเปิดรับข่าวสารตามลักษณะทางประชากรศาสตร์
2. ทฤษฎีการปรับพฤติกรรมมนุษย์
3. ความเป็นมาของเกมออนไลน์
4. ผลกระทบของวิดีโอเกมและของเกมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีการเปิดรับข่าวสารตามลักษณะประชากรศาสตร์

บุคคลแต่ละคนย่อมมีความแตกต่างกัน ซึ่งความแตกต่างนี้ย่อมมีผลต่อพฤติกรรมในการเปิดรับข่าวสาร และเลือกใช้สื่อของผู้รับสาร ซึ่งเกิดจากความแตกต่างของคุณสมบัติของผู้รับสารและปัจจัยทางสังคมภายนอก ดังนี้

2.1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผู้รับสาร

ความแตกต่างในการเปิดรับสารของบุคคลมีผลมาจากลักษณะทางประชากรศาสตร์เฉพาะตัวของแต่ละบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้ คนที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่ต่างกันจะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกันไป ซึ่งการสื่อสารถือว่าเป็นพฤติกรรมที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ ดังนั้นนัก วิชาการสื่อสารบางกลุ่มจึงเชื่อว่า พฤติกรรมการสื่อสารของบุคคลที่มีลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่ต่างกันน่าจะแตกต่างกันด้วย เนื่องจากบุคคลที่อยู่ในแต่ละกลุ่มประชากรย่อมจะมีกิจกรรมและการดำเนินชีวิตที่ต่างกัน จากผลการศึกษาวิจัยที่ผ่านมาพบว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ต่างๆมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเปิดรับสารจากสื่อ ดังนี้ (ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ,2542)

1.1 เพศ ความแตกต่างทางเพศ ทำให้บุคคลมีพฤติกรรม การติดต่อสื่อสารที่แตกต่างกันไป กล่าวคือ เพศหญิงมีแนวโน้มและมีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารมากกว่าเพศ

ชาย โดยเพศหญิงจะใช้เวลาว่างในการดูโทรทัศน์ และฟังวิทยุมากกว่าเพศชาย ในขณะที่เพศชายไม่ได้มีความต้องการที่จะส่งและรับข่าวสารเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่มีความต้องการที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีให้เกิดขึ้นจากการรับข่าวสารนั้น โดยเพศชายจะนิยมอ่านหนังสือพิมพ์มากกว่าดูโทรทัศน์

1.2 อายุ ในวัยเด็กจะดูโทรทัศน์และฟังวิทยุมากกว่าสื่ออื่นๆ และจะใช้สื่อเพื่อความบันเทิง เช่น การ์ตูน เพลง วิทยุรุ่นและวิทยุหนุ่มสาวก็เช่นกัน ในวัยผู้ใหญ่การเปิดรับโทรทัศน์ วิทยุ และหนังสือพิมพ์ มากพอๆกัน แต่ช่วงอายุ 40 ปีขึ้นไปปริมาณการอ่านหนังสือพิมพ์จะลดลงและ เมื่อถึงวันเกษียณอายุทำงาน ปริมาณการดูโทรทัศน์จะเพิ่มขึ้น ซึ่งนักจิตวิทยาได้สรุปไว้ว่า เมื่อบุคคลมีอายุเพิ่มมากขึ้นจะมีโอกาสเปลี่ยนใจหรือถูกชักจูงใจได้น้อยลง นอกจากนี้อายุยังมีอิทธิพลต่อการเปิดรับสื่อตามความสนใจ ความเชื่อ หรือพฤติกรรมในการรับข่าวสาร ซึ่งเป็น การแสดงให้เห็นว่าหากผู้รับสารเป็นผู้ที่มีอายุน้อยก็อาจมีโอกาสนำใจไปตามสื่อ หรือสิ่งยั่วยุต่างๆมากขึ้น เหมือนกับกลุ่มของผู้เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะเป็นกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ซึ่งในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกนักศึกษาในการศึกษา

1.3 สถานะ ทางเศรษฐกิจ กิจและสังคม หมายถึง อาชีพ(Occupation) รายได้ (Income) เป็นปัจจัยกำหนดความเป็นอยู่ ความต้องการ ความคิดเห็น ตลอดจนพฤติกรรมต่างๆของบุคคล ดังนั้น บุคคลที่มีรายได้สูงจึงเป็นปัจจัยสนับสนุนให้บุคคลเปิดรับสื่อได้หลากหลายประเภทมากกว่าบุคคล ที่มีรายได้ต่ำ , เชื้อชาติและเผ่าพันธ์ (Race and Ethnic Group) ตลอดจนภูมิหลังครอบครัว(Family Background) เป็นตัวกำหนดบทบาทกิจกรรมที่แตกต่างกัน ทำให้ความคิด ค่านิยมทัศนคติ รวมถึงพฤติกรรมความต้องการ ตลอดจนการตัดสินใจยอมรับสิ่งต่างๆแตกต่างกัน

1.4 การศึกษา ทำให้บุคคลเกิดความ มคิด ความต้องการ อุดมการณ์ที่แตกต่างกัน บุคคลที่มีการศึกษาสูงจะสนใจจะสนใจข่าวสารเพราะเป็นผู้รับสารที่ดี และมีความรู้กว้างขวาง จึงมีความเข้าใจสาร ได้ดีและลึกซึ้งกว่า

1.5 ภูมิลาเนา ที่อยู่อาศัยจะเกี่ยวข้องกับสถานภาพทางเศรษฐกิจ การเมือง และวัฒนธรรมท้องถิ่น ทำให้บุคคลที่อยู่ในพื้นที่ที่แตกต่างกันมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน

2.1.2 ปัจจัยด้านบุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล

ลักษณะของการอบรมเลี้ยงดู การดำรงชีวิตในสภาพแวดล้อมทางสังคมที่แตกต่างกันมีผลกระทบต่อระดับสติปัญญา ความคิด ทัศนคติ ตลอดจนกระบวนการทางจิตใจในแง่การรับรู้ การเรียนรู้ การจูงใจ ทำให้บุคคลสร้างกรอบความคิดเห็น ความเชื่อ ทัศนคติ รวมทั้งค่านิยมภายในตัวเอง ขึ้นมาเป็นบุคลิกภาพส่วนบุคคล

2.1.3 ปัจจัยทางสังคม

ลักษณะทางสังคมของบุคคลที่มีผลต่อความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ตลอดจนการแสดงออกทางด้านพฤติกรรมต่างๆรวมทั้งพฤติกรรมการสื่อสารของแต่ละบุคคล

จากแนวคิดด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ จึงอนุมานได้ว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันน่าจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่เหมือนหรือแตกต่างกันไป ซึ่งความแตกต่างของบุคคลจะมีผลต่อการสนใจในสื่อที่แตกต่างกันซึ่งรวมถึงสื่อคอมพิวเตอร์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำแนวความคิดนี้มาเป็นกรอบแนวความคิดในการศึกษาความแตกต่างของผู้รับสารของแต่ละบุคคล โดยนำมาเป็นลักษณะเฉพาะตัวของผู้รับสารแต่ละคน เช่น เพศ อายุ รายรับ

2.2 ทฤษฎีการปรับพฤติกรรมมนุษย์

2.2.1 ความหมายของพฤติกรรม

ชูลา จิตพิทักษ์ (2543) กล่าวว่า พฤติกรรมหรือการกระทำของบุคคลนั้น ไม่รวมเฉพาะสิ่งที่ปรากฏออกมาภายนอกเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสิ่งที่ปรากฏอยู่ในใจของบุคคลภายนอกไม่สามารถสังเกตได้โดยตรง เช่น คุณค่าที่เขายึดถือเป็นหลักในการประเมินสิ่งต่างๆ หรือเจตคติ ที่เขามีต่อสิ่งต่างๆ ความคิดเห็น ความเชื่อ รสนิยม หรือสภาพจิตใจเป็นลักษณะของบุคลิกภาพของบุคคลเป็นเหตุปัจจัยที่กำหนดพฤติกรรม

โกลเดน (Golden 1984 : 90) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรือการตอบสนอง การกระทำทางจิตวิทยาของแต่ละบุคคลและเป็นปฏิสัมพันธ์ในการตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้น ภายในหรือภายนอกรวมทั้งการกระทำต่างๆที่เป็นไปอย่างมีจุดหมาย สามารถที่จะสังเกตเห็นได้ หรือเป็นกิจกรรมของการกระทำต่างๆที่ได้ผ่านการใคร่ครวญมาแล้วหรือเป็นไปอย่างไม่รู้สึกรู้ตัว

สุรพล พยอมแย้ม (2545 : 18 - 20) กล่าวว่า พฤติกรรม ในทางจิตวิทยานั้น หมายถึง การกระทำ อันเนื่องมาจากการกระตุ้นหรือการจูงใจจากสิ่งเร้าต่างๆ การกระทำหรือพฤติกรรมเหล่านี้เกิดขึ้นหลังจากที่บุคคลได้ผ่านกระบวนการกลั่นกรอง ตกแต่งและตั้งใจที่จะทำให้เกิดขึ้น เพื่อให้บุคคลอื่นได้สัมผัสรับรู้ พฤติกรรมของบุคคลแม้จะกระทำด้วยสาเหตุจุดมุ่งหมายเดียวกันแต่จะมีลักษณะอาการแตกต่างกัน เมื่อบุคคล เวลา สถานที่ หรือสถานการณ์เปลี่ยนไปเนื่องจากการกระทำของบุคคลล้วนจะต้องผ่านกระบวนการตัดสินใจ อันประกอบไปด้วยอารมณ์และความรู้สึกของผู้กระทำพฤติกรรมนั้นๆ จึงทำให้พฤติกรรมของแต่ละคนมีความแตกต่างกัน หรือปรับเปลี่ยนไปตาม

เรื่องราวที่เกี่ยวข้องเสมอ ด้วยเหตุผลที่ว่าพฤติกรรมแต่ละครั้งเกิดจากกระบวนการ ซึ่งหากพิจารณาแยกกระบวนการออกเป็นส่วนๆ จะพบว่าประกอบด้วย 3 ส่วน คือ

1. ส่วนการแสดงออกหรือกิริยาท่าทาง(Action)
2. ส่วนการคิดที่เกี่ยวกับกิริยานั้น(Thinking)
3. ส่วนความรู้สึกที่มีอยู่ในขณะนั้น(Felling)

ราชบัณฑิตยสถาน (2546: 768) ได้ให้ความหมายของพฤติกรรม หมายถึง การกระทำหรืออาการที่แสดงออกทางกล้ามเนื้อ ความคิด ความรู้สึก เพื่อตอบสนองสิ่งเร้า

สิทธิโชค วรานุสันติกุล (2548 : 14) กล่าวว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำของอินทรีย์ (Organism) หรือสิ่งมีชีวิต การกระทำที่รวมทั้งการกระทำที่เกิดขึ้นทั้งที่ผู้ถูกกระทำรู้สึกตัวและไม่รู้สึกตัวในขณะที่กระทำ และยังหมายรวมทั้งการกระทำที่สามารถสังเกตได้หรือสังเกตไม่ได้ก็ตาม โดยมากนักจิตวิทยามักแบ่งพฤติกรรมออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. พฤติกรรมภายนอก(Over Behavior) หมายถึง การกระทำที่ผู้อื่นสามารถสังเกตเห็นได้โดยตรงรวมถึงสังเกตจากการฟัง การสัมผัส การติดตาม เช่น ร้องไห้ ยิ้ม วิ่ง พุด

2. พฤติกรรมภายใน (Covert Behavior) หมายถึง การกระทำที่ผู้อื่นสังเกตเห็นไม่ได้โดยตรง เช่น หิว เสียใจ เหนื่อย ส่วนมากเป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวกับกระบวนการทำงานภายในสมอง ถ้าต้องการสังเกตพฤติกรรมภายในต้องอาศัยการกระตุ้นหรือจัดสิ่งแวดล้อมให้เข้าของพฤติกรรมแสดงออกมาเป็นพฤติกรรมภายนอก เช่น การถามหรือใช้แบบทดสอบ เพื่อให้ผู้สังเกตจะได้ใช้ข้อมูลในการคาดเดาถึงพฤติกรรมภายในได้

จากความหมายของพฤติกรรมดังกล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า พฤติกรรม หมายถึง การกระทำของบุคคลซึ่งเกิดขึ้นได้ทั้งในขณะที่รู้ตัวหรือไม่รู้ตัว ทั้งแสดงออกมาทางภายในและออกมาทางภายนอก ซึ่งพฤติกรรมเป็นผลสืบเนื่องมาจากความรู้ ทักษะ และความเชื่อของบุคคลนั้นๆ โดยทั่วไปแล้วพฤติกรรมอาจเป็นได้ทั้งสิ่งอันพึงประสงค์ และไม่พึงประสงค์

2.2.2 ที่มาของพฤติกรรมมนุษย์

สุวัฒนา ปัทมิษฐ์ (2554 : บทคัดย่อ) ได้กล่าวว่าพฤติกรรมของมนุษย์เกิดจากการกระทำที่มนุษย์กระทำ หรือแสดงออกตลอดทั้งวัน จึงทำให้มีผู้สนใจทำการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ ซึ่งจะพอสรุปได้ ดังนี้

1. พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ (Learn Behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ การฝึกอบรม หรือประสบการณ์ จากสิ่งแวดล้อมโดยรอบที่สัมผัสอยู่เป็นประจำ จึงส่งผลให้

ร่างกายมีความสามารถที่จะตอบสนองกับสิ่งเร้าได้ ซึ่งพฤติกรรมแบบนี้มีได้ทั้งในมนุษย์และสัตว์ ถ้าพูดถึงพฤติกรรมในมนุษย์แล้วส่วนใหญ่จะเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้

2. พฤติกรรมที่มีมาแต่กำเนิด (Inborn Behavior) หมายถึง พฤติกรรมที่มีติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด

คีย์ ชุมสาย (2545 : 7) ได้กล่าวไว้ว่าพฤติกรรมของคนมีอยู่ด้วยกัน 2 จำพวก คือ

1. พฤติกรรมที่เกิดจากธรรมชาติ เป็นมาแต่กำเนิด โดยไม่ได้มีการเรียนรู้มาก่อน เช่น การกำมือ ความรู้สึกกลัว โกรธ ตกใจ ซึ่งนักวิทยาศาสตร์พฤติกรรม เรียกว่า พฤติกรรมที่ไม่ได้เกิดจากการเรียนรู้ หรือ Unlearned behavior

2. พฤติกรรมที่เกิดจากการพัฒนาตั้งแต่ทารกจนกระทั่ง เป็นผู้ใหญ่ ซึ่งการเรียนรู้จะเป็นตัวฝึกให้คนมีพัฒนาการกระทำให้ดีขึ้น กระฉับกระเฉงและเรียบร้อยขึ้น เช่น การพูด การเขียน การยกมือไหว้ พฤติกรรมนี้เรียกว่า พฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ หรือ Learned Behavior

สรุป ที่มาของพฤติกรรม แบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ พฤติกรรมที่ไม่ได้เกิดจากการเรียนรู้ และพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้

2.2.3 กระบวนการเกิดพฤติกรรม

สุรพล พะยอมแย้ม (2545 : 25-26) ได้แบ่งกระบวนการเกิดพฤติกรรม แต่ละครั้งออกเป็นกระบวนการย่อยได้อีก 3 กระบวนการ คือ

1. กระบวนการรับรู้ (Perception Process) กระบวนการรับรู้เป็นกระบวนการเบื้องต้นที่เริ่มจากการที่บุคคลได้รับสัมผัสหรือรับรู้ข่าวสารจากสิ่งเร้าต่างๆ โดยผ่านระบบประสาทสัมผัส ซึ่งรวมถึงความรู้สึก (Sensation) กับสิ่งเร้าที่ได้สัมผัสนั้นๆ ด้วย

2. กระบวนการคิดและเข้าใจ (Cognition Process) กระบวนการนี้อาจเรียกได้ว่า “กระบวนการทางปัญญา” ซึ่งประกอบไปด้วยการเรียนรู้ การคิด และการจำ ตลอดจนการนำไปใช้ หรือการเกิดพัฒนาจากการเรียนรู้สิ่งนั้นๆ ด้วยการรับสัมผัสและการรับรู้ที่นำไปสู่การคิด กระบวนการคิดและเข้าใจนี้เป็นกระบวนการทำงานที่มีความซับซ้อนและเป็นกระบวนการภายในทางจิตที่ศึกษาและสรุปเป็นคำอธิบายได้อย่างชัดเจน

3. กระบวนการแสดงออก (Special Behavior Process) หลังจากที่ผ่านมาขั้นตอนของการรับรู้และการคิดและเข้าใจแล้ว บุคคลจะมีอารมณ์ตอบสนองต่อสิ่งที่ได้รับรู้นั้นแต่ยังไม่ได้แสดงออกให้ผู้อื่นได้รับรู้ ยังคงเป็นพฤติกรรมที่อยู่ภายใน (Covert Behavior) แต่เมื่อได้คิดและเลือกที่จะแสดงการตอบสนองให้บุคคลอื่นสังเกตได้เราเรียกว่า พฤติกรรมภายนอก (Over Behavior) ซึ่ง

พฤติกรรมภายนอกนี้เป็นส่วนหนึ่งของพฤติกรรมที่มีอยู่ภายในตัวบุคคลนั้น เมื่อมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้าใดสิ่งเร้าหนึ่ง การแสดงออกมาเพียงบางส่วนของที่มีอยู่จริง เช่นนี้จึงเรียกว่า Spatial behavior

2.2.4 องค์ประกอบของพฤติกรรม

ถวิล ธารโกชน และศรีชัย คำวิสุข (2544 : 3 - 10) กล่าวว่า รูปแบบของพฤติกรรมที่สามารถอธิบายได้ในแต่ละองค์ประกอบ ดังนี้

1. สิ่งเร้า (Stimulus) หมายถึง สิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลหรือมีผลกระทบต่อสิ่งมีชีวิตแบ่งได้ เป็น 2 ชนิด คือ
 - 1.1 สิ่งเร้าภายนอก หมายถึง สิ่งต่างๆที่อยู่ภายนอกของสิ่งมีชีวิต ไม่ว่าสิ่งที่อยู่ภายนอกจะเป็นรูปนามธรรมหรือนามธรรมแต่มีผลกระตุ้นให้สิ่งมีชีวิตแสดงพฤติกรรม
 - 1.2 สิ่งเร้าภายใน หมายถึง การทำงานของอวัยวะภายในของร่างกายมนุษย์ที่มีผลกระตุ้นให้ช่วยแสดงพฤติกรรมต่างๆ เช่น ทำให้รู้สึกหิว เหนื่อยล้า
2. อินทรีย์ (Organism) หมายถึง สิ่งมีชีวิต ซึ่งหมายถึงมนุษย์และสัตว์
3. การตอบสนอง (Response) หมายถึง พฤติกรรมที่สิ่งมีชีวิตแสดงออกมา เช่น การยิ้ม เป็นการตอบสนองโดยการชมเชยเป็นสิ่งเร้า การนอนหลับเป็นการตอบสนองเมื่อมีอาการเมื่อยล้า

2.3 ความเป็นมาของเกมออนไลน์

2.3.1 ความหมายของเกม

สุรงค์ สากร (2537 : 142) กล่าวว่า เกมส์หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีเกณฑ์และกติกาที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตาม เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะประเมินความสำเร็จตามกฎเกณฑ์หรือกติกา หรืออาจตัดสินจากการแพ้หรือชนะกัน การเล่นเกมอาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ อาจมีอุปกรณ์เล่นก็ได้

วรี เกี้ยวสกุล (2535 : 72) กล่าวถึงเกมว่า เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎกติกา กิจกรรมที่เล่นมีทั้งเกมเงียบ (Quiet Games) และเกมที่ต้องใช้ความว่องไว (Active Games) มีทั้งเกมที่เล่นคนเดียวสองคน หรือเล่นเป็นกลุ่ม บางเกมเล่นเพื่อความสนุกสนาน เพื่อความผ่อนคลายความตึงเครียด บางเกมกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง บางเกมฝึกทักษะบางส่วนของร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ

2.3.2 เกมคอมพิวเตอร์

ศิริพร หัตถา (2539 : 30) กล่าวว่า เกมส์คอมพิวเตอร์เป็นสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมอย่างสูง เพราะนำเอาลักษณะเด่นของเกม นั่นคือ มีการแข่งขัน มีเป้าหมาย และลักษณะเด่นของคอมพิวเตอร์

คือ สามารถบันทึกข้อมูลไว้ได้ทันที เสนอข้อมูลและทำงานได้ทันที ผู้เล่นจึงรู้สึกสนุกตื่นเต้น ทำทนาย เพราะสามารถโต้ตอบกับเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่นอยู่ได้ จึงกล่าวได้ว่าเกม ส์คอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับโปรแกรม ทำให้ผู้เล่นได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ศุภัญญา ศรีณะพรหม (2541) ได้กล่าวไว้ว่า เกม ส์คอมพิวเตอร์เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปที่สร้างขึ้น และใช้เล่นด้วยเครื่องคอมพิวเตอร์ ตั้งแต่เครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดพกพาจนถึงเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่

มณีนีรัตน์ ถือนันต์ศักดิ์ศิริ (2548 : 19) ได้กล่าวไว้ว่า เกม ส์คอมพิวเตอร์ หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่นักเขียนโปรแกรมคิดค้นขึ้น โดยจะใช้ควบคุมกับเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือผ่านระบบออนไลน์ มีการเล่นโต้ตอบกันระหว่างผู้เล่นเกม เพื่อบรรลุเป้าหมายของเกมที่ตั้งไว้

จากความหมายดังกล่าวพอสรุปได้ว่า เกมส์คอมพิวเตอร์ หมายถึง โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการคิดค้นขึ้นมา โดยใช้กับคอมพิวเตอร์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน

2.3.3 การแบ่งเกมคอมพิวเตอร์

พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา และสมา โกมลสิงห์ (2546 : ออนไลน์) ได้แบ่งเกมคอมพิวเตอร์ออกเป็น 2 แบบ คือ

1. เกมคอมพิวเตอร์ที่ไม่ออนไลน์ (Offline computer game) หมายถึงเกมที่เล่น โดยไม่ต้องเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

2. เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ (Online computer game) หมายถึงเกมที่เล่นบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

สำนักงานสถิติแห่งชาติ (2546) ได้แบ่งเกมคอมพิวเตอร์ ออกเป็น 2 แบบ คือ

1. เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึงเกมที่เล่นบนคอมพิวเตอร์โดยไม่ต้องผ่านระบบอินเทอร์เน็ต

2. เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ หมายถึงเกมที่เล่น โดยผ่านระบบอินเทอร์เน็ตซึ่งอาจจะเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่เสียก็ได้

2.3.4 เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์

มีผู้ให้ความหมายของเกมออนไลน์ไว้ ดังนี้

สวรรค บัญเรือง (2549) กล่าวว่า เกมออนไลน์ เป็นโลกๆหนึ่ง ที่มีความหลากหลายของเผ่าพันธุ์(สามารถเลือกบุคลิกภาพและบทบาทของตัวเองได้) ระบบเศรษฐกิจ พันธมิตร สถานการณ์จริงที่เต็มไปด้วยรายละเอียด ความแม่นยำ เสน่ห์ดึงดูดใจ ผู้เล่นสามารถปรับแต่งตัวละคร พูดคุย สื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้

จารวี ชัยยืน (2549) กล่าวว่า เกมออนไลน์หมายถึง เกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นที่บ้าน สถานศึกษา หรือร้านค้าที่ให้บริการ ซึ่งเกมออนไลน์นั้นอาจเสียค่าใช้จ่ายหรือไม่ก็ได้ และเกมออนไลน์จะทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมไปกับการดำเนินเรื่องราวต่างๆในเกม เสมือนเป็นตัวเอง

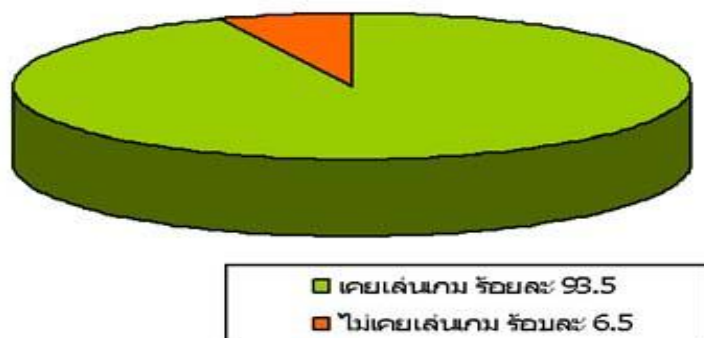
สยาม อุทัยบุญยะลาภา (2553) กล่าวถึงเกมออนไลน์ว่า เกมออนไลน์ หมายถึง เกมคอมพิวเตอร์ที่ต้องเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยมีทั้งเกมที่ต้องเสียค่าใช้จ่ายและไม่เสียค่าใช้จ่าย

ศูนย์กลางความรู้แห่งชาติ (2554) เกมออนไลน์คือเกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยผู้เล่นจะต้องทำการลงโปรแกรม (Client) ลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ของตนเองก่อนและจะต้องเล่นเกมออนไลน์ผ่าน Server โดยข้อมูลต่างๆของผู้เล่นจะต้องถูกเก็บไว้ใน Server ซึ่งในการเล่นเกมนออนไลน์นี้ผู้เล่นอาจจะต้องเสียค่าบริการเล่นเกมตามอัตราที่ผู้ให้บริการกำหนดไว้

จากความหมายของเกมออนไลน์ข้างต้น สรุปได้ว่า เกมออนไลน์คือเกมที่ต้องเล่นผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยมีทั้งเสียค่าใช้จ่ายและไม่เสียค่าใช้จ่ายในการเล่น ผู้เล่นสามารถเลือกบทบาทหรือปรับแต่งตัวละคร คนได้ จึงทำให้เกิดความสนุกสนาน ผู้เล่นรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเกม รวมทั้งสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เล่นคนอื่นๆ โดยรูปแบบการเล่นนั้นสามารถเล่นได้ทั้งที่บ้านและเล่นได้ทั้งร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่

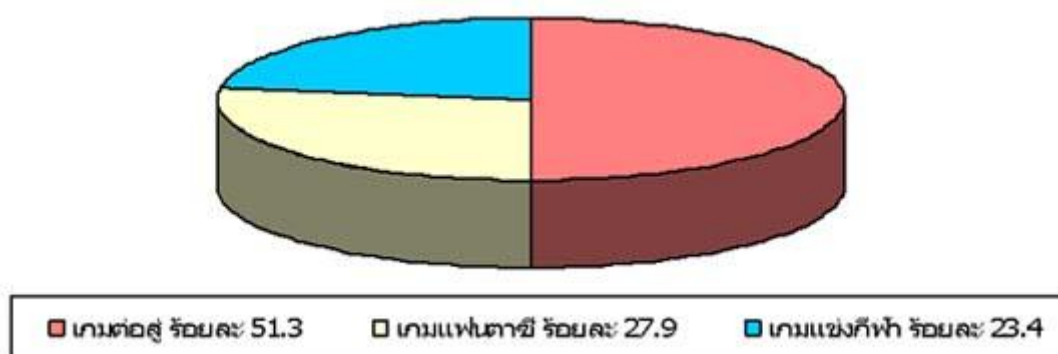
จากการสำรวจผลการวิจัยในเรื่องภาพรวมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยของศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย ในปี พ.ศ.2553 พบว่า ร้อยละ 12.64 ของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต นิยมนิยมเล่นเกมออนไลน์เป็นอันดับที่ 2 รองจากการเข้าเว็บไซต์ หมวดบันเทิง (ร้อยละ 38.41) และจากผลการสำรวจความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับการจัดระเบียบสังคมของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (สสช.) ประจำปี 2553 พบว่า ประชาชนร้อยละ 20.4 ยอมรับว่ามีสมาชิกในครัวเรือนเล่นเกมออนไลน์ โดยรูปแบบการเล่นมีทั้งเล่นที่บ้าน และร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ทั่วไป

จากผลการสำรวจพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตของกลุ่มเยาวชน ในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑลของเอแบคโพลล์ พบว่า เยาวชนร้อยละ 93.5 ระบุว่าเคยเล่นเกมออนไลน์ และร้อยละ 6.5 ระบุว่าไม่เคยเล่นเกม



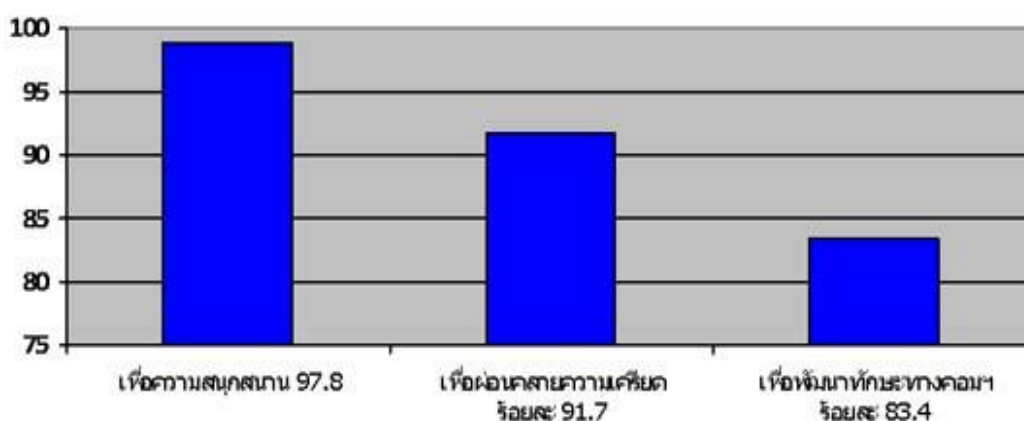
ภาพที่ 2.1 แสดงร้อยละของผลการสำรวจ พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตของกลุ่มเยาวชนในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล

โดยชนิดเกมที่ชอบเล่นมากที่สุด คือ ร้อยละ 53.1 เป็นเกมต่อสู้ รองลงมาร้อยละ 27.9 เล่นเกมแฟนตาซีผจญภัย และร้อยละ 23.4 เล่นเกมแข่งกีฬา



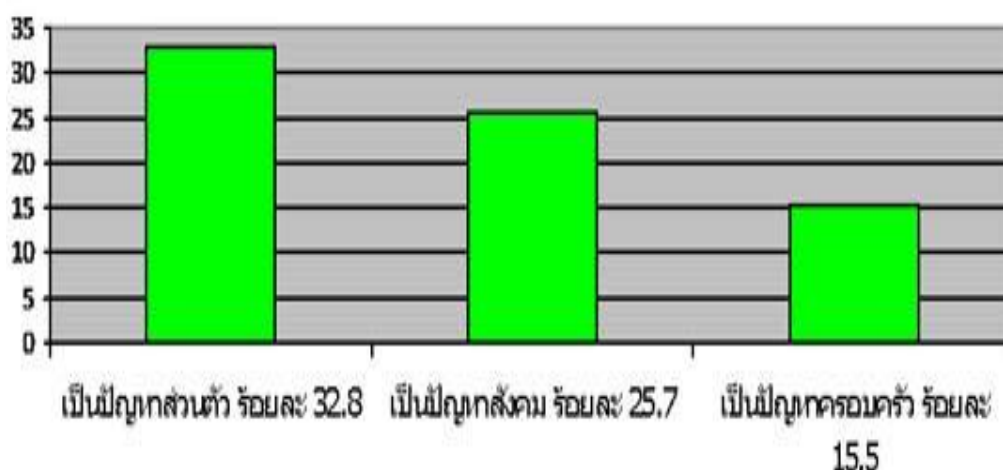
ภาพที่ 2.2 แสดงร้อยละของชนิดเกมที่เยาวชนชอบเล่นมากที่สุด

ส่วนเหตุผลในการเล่นเกม นั้น ร้อยละ 97.8 ระบุเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ร้อยละ 91.7 ระบุเพื่อผ่อนคลายความเครียดจากการทำงานหรือเรียนและร้อยละ 83.4 ระบุเพื่อพัฒนาทักษะทางคอมพิวเตอร์



ภาพที่ 2.3 แสดงร้อยละของเหตุผลในการเล่น

โดยส่วนใหญ่มองว่า ปัญหาเด็กติดเกม เป็นปัญหาส่วนตัว ร้อยละ 32.8 เป็นปัญหาสังคม ร้อยละ 25.7 และเป็นปัญหาครอบครัว ร้อยละ 15.5



ภาพที่ 2.4 แสดงร้อยละของปัญหาเด็กติดเกม

เพิ่มบุญ เอี่ยมสุภามิต (2554 ; ออนไลน์) กล่าวว่า การเล่นเกมออนไลน์ในประเทศไทยนั้นมีแนวโน้มการขยายตัวที่เพิ่มมากขึ้น ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลให้ตลาดเกมออนไลน์ขยายตัวมากขึ้น นั้นเนื่องจาก

1. การเติบโตของอินเทอร์เน็ต เทคโนโลยีในปัจจุบันทำให้จำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเติบโตอย่างรวดเร็ว ความเร็วของอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นด้วยเทคโนโลยีบรอดแบนด์สวนทางกับค่าอินเทอร์เน็ตที่มีราคาถูกลง ด้วยเหตุนี้เองทำให้จำนวนผู้บริโภคที่ติดตั้งอินเทอร์เน็ตตามบ้านมีมากขึ้นกว่าสมัยก่อนที่ค่าบริการยังค่อนข้างแพง ทำให้คนมักเล่นอินเทอร์เน็ตตามร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ (Internet Cafe) ด้วยราคาที่ถูกลงทำให้กลุ่มผู้บริโภคติดตั้งอินเทอร์เน็ตตามบ้านมากขึ้น ปัจจุบัน

ผู้บริโภครสามารถที่ใช้อินเทอร์เน็ตที่ความเร็ว 6 Mbps แบบรายเดือนได้ในราคาเพียงเดือนละประมาณ 600 เท่านั้น

2. เครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีราคาถูกลงและมีประสิทธิภาพประมวลผล ภาพที่ดีขึ้น ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา ด้วยการแข่งขันที่มีสูงในตลาดไอทีส่งผลให้เครื่องคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (PC) และเครื่องคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กมีราคาถูกลงมา นอกจากนั้นแล้วเครื่องคอมพิวเตอร์ยุคใหม่ยังมีประสิทธิภาพการประมวลผลภาพที่ดีขึ้นกว่าเดิมมาก จึงเป็นสาเหตุให้ผู้ผลิตเกมหันมาสนใจผลิตเกมออนไลน์ออกมาแข่งขันกันมากขึ้น

3. รูปแบบของเกมที่สร้างสังคมออนไลน์ได้ สิ่งที่ทำให้เกมออนไลน์แตกต่างจากเกมประเภทอื่นๆ ได้อย่างชัดเจน คือ "สังคมออนไลน์" (Online Community) นั่นเอง เกมประเภทอื่นๆ ผู้เล่นอาจจะทำได้เพียงแค่การสนุกกับเนื้อหาเกมและเล่นไปเรื่อยๆ จนกว่าจะจบเกมหรือเบื่อในท้ายที่สุด แต่เกมออนไลน์เป็นอะไรที่แตกต่างกันออกไป ผู้เล่นแต่ละคนสามารถที่จะมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้เล่นคนอื่นๆ ได้มากมายหลายทาง อาทิ การพูดคุย (Chat), การร่วมมือกัน (Party), การแลกเปลี่ยนและซื้อขาย (Trade), การรวมกลุ่มกันเป็นสมาคม (Guild) และอื่นๆ อีกมากมายด้วยรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลายเหล่านี้เอง ทำให้เกิดสังคมเสมือนขึ้นในเกม ทำให้ผู้เล่นมีจุดมุ่งหมายในการเล่นที่แตกต่างและมากกว่าเกมทั่วไป ไม่เพียงเท่านั้น รูปแบบสังคมในเกมยังช่วยให้อายุของเกม (Life Cycle) ยาวนานกว่าเกมอื่นๆ ไปอีกด้วย

4. การป้องกันการละเมิดลิขสิทธิ์ได้อย่างชัดเจน ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีการละเมิดลิขสิทธิ์ค่อนข้างสูง จึงส่งผลให้ผู้พัฒนาไม่นิยมมาขายซอฟต์แวร์เกมในบ้านเรา สำหรับในโลกเกมออนไลน์แล้วการก๊อปปี้กลับให้ผลตรงกันข้ามคือ ยิ่งก๊อปปี้เยอะยิ่งดี เหตุเพราะเกมออนไลน์แม้ว่าจะสามารถก๊อปปี้ตัวเกมได้ก็ตาม แต่ผู้เล่นยังจำเป็นต้องเชื่อมต่อและล็อกอิน (Login) เข้าเล่นเกมที่เครื่องเซิร์ฟเวอร์เสมอ ดังนั้นการก๊อปปี้จึงไม่มีผลอยู่ดี อีกทั้งรายได้จากเกมออนไลน์ไม่ได้มาจากการขายแผ่นเกม แต่ได้มาจากการเติมเวลา (Air Time) หรือการซื้อพรีเมียมไอเท็มมอล (Premium Item) ของผู้เล่นเป็นหลัก

5. มีรูปแบบธุรกิจที่ทำรายได้อย่างต่อเนื่อง โดยทั่วไปแล้วเกมปกติมักได้รายได้จากการขายตัวซอฟต์แวร์เกมเอง ทำให้รายได้ที่ได้เป็นแบบครั้งเดียว (One-time selling) เนื่องจากเมื่อผู้เล่นซื้อเกมมาแล้ว ผู้พัฒนา ก็ไม่สามารถที่จะเก็บเงินเพิ่มเติมอะไรได้จากผู้เล่นคนนั้นอีก ในขณะที่เกมออนไลน์จะมีรูปแบบธุรกิจที่สร้างรายได้ได้อย่างต่อเนื่อง เนื่องจาก 2 ช่องทางใหญ่ๆ คือ

5.1 แบบเก็บค่าเล่นตามเวลา (Air Time) โดยวิธีนี้จะสามารถเก็บเงินจากผู้เล่นทุกคนที่อยู่ในเกมได้อย่างสม่ำเสมอหากผู้เล่นยังเล่นเกมอยู่ อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มักไม่

ใช้วิธีการเก็บเงินวิธีนี้แล้ว และเปลี่ยนเป็นการขายพรีเมียมไอเท็ม (Premium Item) ให้กับผู้เล่นแทน เนื่องจากสามารถสร้างรายได้ดีกว่า

5.2 แบบขายพรีเมียมไอเท็ม (Premium Item) ให้กับผู้เล่นผู้เล่นจะไม่เสียค่าบริการในการเล่น แต่จะผู้พัฒนาเกมจะมีการขายสินค้าพิเศษ เช่น เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย บัตรเพิ่มค่าพลังต่างๆ หรือ อุปกรณ์อำนวยความสะดวกในเกมให้กับผู้เล่น

6. ตลาดมีการเติบโตอย่างสูงและต่อเนื่องทั้งในประเทศและในระดับภูมิภาค ไม่เพียงแต่ในประเทศไทยที่ตลาดเกมออนไลน์มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว วดิ่งที่กล่าวมาในตอนต้นเท่านั้น จากข้อมูลของสำนักวิจัยระบบตลาดเกม ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ พบว่ามูลค่าตลาดเกมภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ใน 6 ประเทศคือ อินโดนีเซีย, มาเลเซีย, ฟิลิปปินส์, สิงคโปร์, เวียดนาม และไทย ในช่วงครึ่งปีหลังของปี 2553 ที่ผ่านมามีอัตราเติบโตถึง 405.7 ล้านดอลลาร์ (หรือประมาณ 12,171 ล้านบาท) และมีการคาดการณ์ว่าจะมีผู้เล่นถึง 90 ล้านคนภายในปี 2557 โดยประเทศที่มีความน่าสนใจมากที่สุดคือ อินโดนีเซีย, เวียดนาม และไทย ซึ่งเป็นประเทศที่มีโอกาสเติบโตมากที่สุดในอีก 2 ปีข้างหน้าอย่างไรก็ดี เกมออนไลน์ที่ให้บริการในไทย ส่วนใหญ่ล้วนแล้วแต่เป็นเกมที่น่าเข้ามาจากต่างประเทศแทบทั้งสิ้น โดยเป็นเกมที่น่าเข้ามาจากประเทศเกาหลี, จีน, ไต้หวัน และญี่ปุ่นตามลำดับ

2.3.5 ส่วนประกอบหลักของเกมออนไลน์

เกมออนไลน์มีส่วนประกอบหลัก 3 ส่วนด้วยกัน ดังนี้

1. การมีส่วนร่วม เกมอาจอยู่ในคอมพิวเตอร์เครื่องหนึ่ง แต่เปิดให้คนอื่นอีกเป็นจำนวนมากที่อยู่ต่างสถานที่กันเข้าไปเล่นได้พร้อมๆกัน
2. ความเหมือนจริงทางกายภาพ ผู้เล่นสามารถเข้าไปในโปรแกรมได้โดยผ่านจุดเชื่อมต่อระหว่างสองโปรแกรมที่จำลองสถานะแวดล้อมทางกายภาพบนจอคอมพิวเตอร์ของตน
3. ความต่อเนื่อง โปรแกรมดังกล่าวจะเปิดอยู่ตลอดเวลาไม่ว่าจะมีคนใช้หรือไม่ก็ตาม นอกจากนี้ยังจำตำแหน่งของคนและสิ่งของรวมทั้งมีการบันทึกสถิติการครอบครองในเกมด้วย

2.3.6 ประเภทของเกมออนไลน์

ประเภทเนื้อหาของสื่อเกมออนไลน์ หมายถึง ลักษณะเกมที่ผู้เล่นเลือกเล่น โดยศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEX) ได้จัดแบ่งประเภทตามเนื้อหาเกมได้ ดังนี้ (รอบรู้ไอที เล่ม 3,2547 : 24 – 25)

1. เกมประเภท Action เป็นเกมที่เน้นการบังคับและการตัดสินใจที่รวดเร็วเป็นหลัก ปกติแล้วเกมประเภทนี้การดำเนินเรื่องจะไม่ซับซ้อน ข้อดี คือ การฝึกประสาทสัมผัสและการตัดสินใจเฉพาะหน้า

2. เกมประเภท Adventure เป็นเกมที่อาศัยการผูกเรื่องที่ดี เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน ไม่เน้นการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วแต่จะฝึกให้ผู้เล่นตั้งสติและวิเคราะห์โจทย์อย่างเป็นระเบียบ

3. เกมประเภท Simulation เน้นการจำลองสถานการณ์ เกมประเภทนี้เริ่มต้นมาจากความต้องการจำลองเพื่อฝึกสอนทหารทางยุทธวิธี เช่น การบิน การขับรถถัง เป็นต้น ข้อดีของเกมประเภทนี้ คือ การให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจการใช้เครื่องมือต่างๆ ก่อนการใช้งานจริงได้เป็นอย่างดี ต่อมาได้มีการขยายขอบเขตของเกมประเภท Simulation เพื่อจำลองพฤติกรรมมนุษย์มาไว้ในเกมด้วย

4. เกมประเภท Role Playing Game(RPG) เป็นเกมที่มีจุดเด่นในเรื่องของการพัฒนาตัวละครที่เป็นตัวแทนของผู้เล่น การรู้สึกรู้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของการเจริญเติบโตของตัวละครในเกม โดยส่วนใหญ่เกม RPG จะมีเรื่องราวในโลกแห่งจินตนาการ เกม RPG จะใช้สิ่งที่เรียกว่า Quest ในการผูกเรื่องราวเพื่อให้ผู้เล่นเข้าใจโลกที่เกี่ยวข้องอยู่ ข้อดี คือ เน้นการแก้ปัญหาอย่างเป็นขั้นตอน มีการผู้เรื่องที่ดีและมีการใช้ภาษามากกว่าเกมประเภทAdventure

5. เกมประเภท Strategy เป็นเกมวางแผนการรบ ก่อกองความต้องการจำลองสมรรถุมิทางทหาร ผู้เล่นจะรับบทเป็นผู้คุมหน่วยทหารต่างๆ ให้การรบเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

6. เกมประเภท Sport เป็นเกมการจำลอง การเล่นเกมกีฬาโดยเฉพาะ โดยผู้เล่นถือว่าเป็นนักกีฬาประเภทชนิดนั้น หรือเป็นส่วนหนึ่งของทีม โค้ช

7. เกมประเภท Hybrid เกิดขึ้นเมื่อเกมสายต่าง ๆ เริ่มอึดตัว ผู้เล่นต้องการความหลากหลายในการเล่นมากขึ้น ทำให้เกิดความคิดในการผสมรูปแบบการเล่นของเกมสายต่างๆเข้าด้วยกัน

ปัจจุบันประเภทของเกมออนไลน์มี 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังต่อไปนี้

1. MMORPG (Massive multiplayer role - playing game) คือเกมเล่นตามบทละครที่ผู้เล่นสามารถสนทนาและทำกิจกรรมร่วมกันได้ ลักษณะเด่นของเกมประเภทนี้ คือ เป็นเกมที่สามารถรองรับผู้เล่นได้เป็นจำนวนมาก สามารถมี ปฏิสัมพันธ์กับโลกของเกมได้พร้อมกัน ซึ่งเนื้อหาของเกมส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับการต่อสู้ผจญภัย

2. Casual Game คือเกมแบบผ่อนคลาย เป็นตัวการ์ตูนน่ารักสีสันสดใส มักเป็นเกมที่ไม่ต้องใช้ทักษะในการเล่นมากนัก

2.3.7 การจัดเรตติ้งเกม

คณะกรรมการจัดเรตติ้งซอฟต์แวร์บันเทิง (Entertainment Software Rating Board หรือ ESRB) เป็นองค์กรจัดเรตติ้งเกมของประเทศสหรัฐอเมริกา ทำหน้าที่จัดและให้เรตของแต่ละเกมก่อนนำวางจำหน่าย ถือเป็นองค์กรที่มีบทบาทสำคัญต่อวงการเกมและลูกค้า โดยจัดเรตติ้งเกมอยู่ 7 แบบ ได้แก่

1. EC - Early Childhood (เด็กเล็ก) : เหมาะสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี เกมที่ได้รับเรทนี้มักจะ เป็นเกมที่เน้นการเล่นที่เรียบง่าย และ ไม่มีเนื้อหารุนแรง การควบคุมง่าย
2. E - Everyone (ทุกวัย): เหมาะสำหรับเด็กอายุ 6 ปีขึ้นไป เกมที่ได้รับเรทนี้จะเริ่มมีความ รุนแรงแบบอ่อนๆเพิ่มเข้ามา การควบคุมเริ่มซับซ้อนขึ้น เช่น เกมกีฬา
3. E10+ - Everyone 10+ (10 ปีขึ้นไป): เหมาะสำหรับเด็กอายุ 10 ปีขึ้นไป ตัวเกมที่ได้รับเรทนี้ เริ่มจะมีความรุนแรงและภาษาที่สูงขึ้น
4. T - Teen (วัยรุ่น): เหมาะสำหรับอายุ 13 ปีขึ้นไป เกมที่ได้รับเรทนี้จะเริ่มมีเลือดและ ยาเสพติดประเภท เหล้าและบุหรี่เพิ่มเข้ามา (ซึ่งส่วนมากเป็นแค่มีการวางไว้เฉยๆ) ภาษาและระบบ การเล่นเกมเริ่มสูงและซับซ้อนขึ้น
5. M - Mature (17 ปีขึ้นไป): เกมที่ได้รับเรทนี้จะเริ่มมีค วามรุนแรงที่สูงขึ้น เริ่มมีการใช้ ยาเสพติดในเกม และเริ่มมีเรื่องเพศมาเกี่ยวข้อง (เช่น ฉากเปลือย)
6. AO - Adults Only (ผู้ใหญ่เท่านั้น): สำหรับผู้ใหญ่เล่นเท่านั้น เกมที่ได้รับเรทนี้จะมีฉากที่ มีความรุนแรงสูง และฉากเกี่ยวกับเพศที่รุนแรงขึ้น (เช่น เห็นรายละเอียดร่างกาย, ฉากร่วมเพศ)
7. RP - Rating Pending (อยู่ในระหว่างการพิจารณา): เกมที่ได้รับเรทนี้เป็นเกมที่ยังไม่ได้ รับเรทอย่างเป็นทางการ เพราะยังไม่สามารถพิจารณาเรทจากตัวเกมที่มีได้ ซึ่งส่วนมากเกมที่ได้รับเรท นี้มักจะเป็นที่กำลังพัฒนาเสียส่วนใหญ่



ภาพที่ 2.5 แสดงการจัดเรตติ้งเกม

2.4 ผลกระทบของวิดีโอเกมและของเกมออนไลน์ที่มีต่อเด็กและเยาวชน

2.4.1 ผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีต่อเด็กและเยาวชน

1. ทางด้านร่างกาย

1.1.1 ก่อให้เกิดปัญหาทางสายตา มีการปวดตาจากการใช้กล้ามเนื้อตาในการเพ่งหน้าจอภาพเป็นเวลานาน ทำให้ สายตาสั้น การกระพริบตาน้อยลง และการจ้องจอภาพอยู่ตลอดเวลา ทำให้ตาแห้งและเคืองตาได้

1.1.2 ก่อให้เกิดโรคอ้วน เนื่องจากการขาดการออกกำลังกายหรือการเล่นกลางแจ้ง

1.1.3 ก่อให้เกิดปัญหาโรคทางกระดูกและข้อ จากการนั่งนานๆ การก้มคอและหลัง ท่าที่นั่งที่ไม่เหมาะสม ทำให้เกิดอาการปวดคอและหลังได้

1.1.4 กระตุ้นให้เกิดการชักในผู้ป่วยโรคลมชักซึ่งมีหลายองค์ประกอบเชื่อว่าเกี่ยวข้องกับ Reflex epliesics และกลุ่มอาการชักต่างๆที่ไม่ทราบสาเหตุ ในส่วนของผู้ป่วยที่ไม่มีภาวะไวต่อการกระตุ้นแสง เชื่อว่า Metabolic response ต่อการเล่นเกมนมีส่วนเกี่ยวข้อง โดยเชื่อว่าการเล่นเกมมีผลเหมือนการออกกำลังกายเบาๆ มีการกระตุ้นอารมณ์ให้อยู่ในภาวะตื่นเต้นและทำให้เกิดการชัก

1.5 ผลต่อระบบหัวใจและหลอดเลือด พบว่าทำให้มีการเพิ่มขึ้นของอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิตอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในเกมที่ตื่นเต้นเป็น เพราะความเครียดจากเกมที่เล่น และการต้องการเอาชนะ ทำให้มีการหลั่งสาร catecholamine ทำให้เกิดอัตราการเต้นของหัวใจและความดันโลหิตเพิ่มขึ้น

2. ด้านจิตใจ

2.2.1 ปัญหาในการเรียนและการสนใจสิ่งแวดล้อมขาดความตั้งใจและมีจิตใจจดจ่อในการที่จะเล่นเกม เอาชนะเกม ทำให้ควา มสนใจในการเรียนและเวลาที่ใช้ในการอ่านหนังสือลดลง ไม่ทำการบ้าน เพราะเอาเวลาไปเล่นเกมเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะในนักเรียนชาย

2.2.2 พฤติกรรมก้าวร้าว ถึงแม้ว่าไม่พบผลกระทบที่เป็น major psychopathology แต่เชื่อว่าทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้นและมีแนวโน้มในการใช้ ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เพราะในเกมบางอย่างใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาและเอาชนะ

2.2.3 การขาดสัมพันธภาพกับบุคคลหรือขาดทักษะในการพูด เนื่องจากไม่ได้ใช้เวลากับเพื่อนรวมถึงขาดปฏิสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในครอบครัว ขาดทักษะในการเข้าสังคม และการได้รับการฝึกความเคารพความคิดเห็นต่อผู้อื่น

2.2.4 ทำให้เกิดพฤติกรรมการติดเพราะสื่อเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อที่จะดึงดูดความสนใจให้ติดตามอยู่แล้ว การเล่นเกมทำให้ผู้เล่นสามารถปฏิสัมพันธ์กับเกมนั้นๆ ได้ด้วย เช่น ความรู้สึกท้าทาย การอยากจะทำชนะ และเมื่อเอาชนะเกมเหล่านั้นก็จะให้เสริมแรงจิตใจในการเล่นเกมที่ยากขึ้นต่อไป ซึ่งจะแตกต่างจากชีวิตจริงที่อาจจะหาความพอใจอย่างรวดเร็วจากผลงานที่กระทำ ได้ยากอีกทั้งยังสามารถควบคุมการปิด เปิด เลือกเล่นแต่สิ่งที่ตนเองพอใจโดยไม่ต้องรออีกด้วย ซึ่งอาจจะทำให้เด็กไม่รู้จักอดทนที่จะรอคอย

อัมพล สุอัมพันธ์ หัวหน้าหน่วยจิตเวชเด็ก โรงพยาบาลจุฬาลงกรณ์ ได้แสดงความคิดเห็นว่า การเล่นเกมวิดีโอเกมมีทั้งผลดีและไม่ดี ซึ่งขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายๆด้าน เช่น เนื้อหาของเกม เวลาในการเล่น อายุของผู้เล่น ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็ก นอกจากนี้การเลือกเล่นเกมที่เหมาะสมช่วยสร้างสรรค์ และเสริมทักษะสติปัญญาให้เหมาะสมกับตัวและอายุของผู้เล่นภายในเวลาอันจำกัด แต่ถ้าเล่นทั้งวันและทุกวันโดยไม่ทำอย่างอื่นก็จะเกิดผลเสีย ดังนั้น การเล่นเกมวิดีโอเกม จึงควรอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลอย่างใกล้ชิดของผู้ปกครอง (อัจฉรา กิ่งปิยะ, 2532)

กิตติวดี บุญเชื้อ (2535) ได้เสนอความคิดเห็นว่า วิดีโอมีผลกระทบต่อเด็ก คือ

1. รางสีที่แผ่ออกมาจากจอมีผลต่อสายตาของเด็ก และถ้าเด็กอายุน้อยจะมีแรงต่อต้านรางสีน้อย ซึ่งเมื่อจ้องนานๆ โดยไม่พักสายตาจะทำให้เกิดอันตรายต่อสายตาได้
2. เด็กเกิดอาการติดเกมคอมพิวเตอร์ ใจจดจ่อ เล่นอยู่ได้เป็นเวลานานๆ ไม่อยากลุกไปไหน ซึ่งสิ่งที่เป็นโทษโดยแอบแฝง คือ ไม่ได้เปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ได้ออกกำลังกายหรือใช้พลังความสามารถในด้านอื่นๆ
3. ขาดการพัฒนาครบทุกด้าน ได้แก่
 - 3.1 ด้านร่างกาย หมายถึง สุขภาพทางกาย ความสมบูรณ์ แข็งแรง สมส่วน มีท่วงทีอิริยาบถที่เหมาะสม แคล่วคล่องว่องไว ไม่ว่าจะจะเป็นจะเป็นกล้ามเนื้อใหญ่ เล็ก หรือแม้กระทั่งประสาทสัมผัสต่างๆ ทั้งตา หู จมูก ปาก และผิวหนังสัมผัส ก็ต้องได้รับการเสริมสร้างให้มีประสิทธิภาพและการใช้การได้ดีทุกส่วนเมื่อเติบโตขึ้น เพราะหากส่วนใดส่วนหนึ่งด้อยลงไปก็จะกลายเป็นปมด้อย
 - 3.2 ด้านสติปัญญา เด็กได้ฝึกสมองกับคอมพิวเตอร์เพราะมีปัญหาสารพัดมาให้แก้ไขและฝึกทำตาม แต่ก็ยังเป็นเพียงส่วนน้อย ซึ่งการที่เด็กได้รู้จักคิดและแก้ปัญหา รวมทั้งใช้จินตนาการและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งที่สำคัญกว่า และจะช่วยให้รู้จักปรับตัวได้มากขึ้น

3.3 ด้านอารมณ์ อาจได้ผลบ้างจากการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ถ้าโปรแกรมนั้นๆ ได้สร้างเงื่อนไขต่าง ๆ ให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์คล้อยตามหรือขัดแย้ง แต่ความสามารถในการควบคุมอารมณ์ อาจจะไม่ไ้มากเท่ากับการได้สัมผัสของจริงในสภาพที่เป็นจริง

3.4 ด้านสังคม การได้ออกไปพบปะผู้คนหรือรู้จักกับบุคคลต่างๆ แม้กระทั่งคนแปลกหน้า จะเป็นการฝึกให้เด็กมีประสบการณ์ในการวางตัวได้อย่างถูกกาลเทศะ รู้จักรอคอยจังหวะของตน รู้จักถาม รู้จักตอบ รู้จักแสดงน้ำใจ และรู้จักใช้ถ้อยคำที่ไพเราะชวนฟัง มีมารยาทอันงดงาม ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กจะต้องได้รับการแนะนำตั้งแต่ต้นพร้อมกับการได้เห็นตัวอย่างที่ดีที่พึงปฏิบัติ

นอกจากนั้น ประถม จันทร์ทิพย์(2553) กล่าวว่าวิดีโอเกมมีผลกระทบต่อเด็ก ดังนี้

1. ทางด้านการเรียน ในการเล่นเกมวิดีโอเกมหากเด็กไม่รู้จักการแบ่งเวลาหรือจัดเวลาในการเล่นได้ไม่ถูกต้อง หรือเอาแต่หมกมุ่นเล่นแต่วิดีโอเกมจะส่งผลให้การเรียนของเด็กเกิดปัญหาได้ เช่น เรียนได้ไม่ดี ผลการเรียนตกต่ำ ถดถอย ไม่ส่งการบ้านครู อันเป็นผลเสียอย่างมากสำหรับตัวเด็กเอง เพราะการที่เกมทำให้เล่นและต้องการเอาชนะ ต้องการที่จะทำคะแนนให้ได้มากที่สุด ทำให้เด็กหมกมุ่นกับการ เล่นจนไม่สนใจการเรียนของตน เนื่องจากเอาเวลาไปเล่นวิดีโอเกม ซึ่งหากเป็นบ่อยๆครั้งอาจจะถึงขั้นสอบตกในที่สุด

2. ทางด้านสุขภาพร่างกาย การที่เด็กเอาแต่จับจ้อง เพ่งดูแต่เกมวิดีโอที่ปรากฏอยู่บนจอ โทรทัศน์ ในระยะใกล้เป็นเวลานาน ๆ ทำให้เสียสายตาได้ โดยเฉพาะการจัดแสงสว่างที่ไม่เหมาะสม นอกจากนั้นการที่เด็กเอาแต่นั่งจับจ้องอยู่กับเครื่องเล่นวิดีโอเกมภายในห้อง ไม่ถูกแสงแดด ถูกลมและขาดการออกกำลังกาย จะทำให้ร่างกายไม่แข็งแรงเจ็บป่วยได้ง่าย

3. ทางด้านอารมณ์ สังคม การเล่นเกมวิดีโอเกมส่วนใหญ่แล้วมักจะเล่นเพียงลำพังคนเดียว หรืออย่างมากก็เพียงแค่สองคน เพื่อการแข่งขันกัน หากเด็กเอาแต่นั่งเล่นเกมเพียงอย่างเดียวไม่ยอมให้เพื่อนๆเข้ามาเล่นหรือร่วมสนุกด้วยกัน จำทำให้เด็กขาดประสบการณ์ในการเข้าสังคม ขาดการรู้จักแบ่งปัน การเอื้อเฟื้อผู้อื่น ทำให้เป็นคนไม่มีเพื่อน ไม่รู้จักการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น เมื่อโตขึ้นจะทำให้เข้ากับผู้อื่นยาก เอาแต่ใจตัวเอง อันจะทำให้อยู่ในสังคมได้อย่างไม่มีความสุข เด็กเกิดความรู้สึกว่าอยากทำลายคู่แข่งหรือศัตรู นั้นเป็นเรื่องปกติ ซึ่งความนึกคิดดังกล่าวของเด็กจะส่งผลให้เด็กไม่รู้จักการให้อภัย การผ่อนปรน การ ประนีประนอม การให้ความช่วยเหลือ ซึ่งกันและกัน และถึงแม้ว่าวิดีโอจะเป็นเพียงเรื่องที่สมมติขึ้นก็ตาม แต่ก็ค่อนข้างเชื่อได้มากกว่า ความรู้สึกเช่นนี้จะไม่ได้คงอยู่เฉพาะกับเกมการเล่นเท่านั้น แต่คงจะเหลืออยู่ในสามัญสำนึกของผู้เล่นของเด็กผู้เล่น ไปจนกระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต

ดังนั้น การเล่นเกมให้เด็กเกิดประโยชน์นั้น ผู้มีหน้าที่รับผิดชอบนั้น ผู้มีหน้าที่รับผิดชอบเกี่ยวกับเด็กจะต้องเป็นผู้ชี้แนะและให้ความรู้แก่เด็กในเรื่องของการใช้เครื่องเล่น วิธีการเล่น คุณและโทษที่จะเกิดขึ้นติดตามและควบคุมเหตุการณ์อย่างเหมาะสม เพื่อเป็นการเตรียมเด็กให้มีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมที่สมบูรณ์

2.4.2 ผลกระทบของเกมออนไลน์กับเด็กและเยาวชน

ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ สามารถแบ่งเป็นประเด็นใหญ่ๆ ได้ 3 ประเด็น ดังนี้

1. ผลจากเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ได้แก่ เกมการต่อสู้แบบต่างๆ เนื่องจากความรุนแรงก้าวร้าว นั้นมีอยู่เป็นปกติในสื่อทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็นวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือ ภาพยนต์ ไม่เฉพาะแต่ในเกม แต่ความดึงดูดใจของเกมนั้นคือ การที่เด็กได้มีส่วนร่วม โดยผู้เล่นได้ลงมือกระทำเอง เกมที่มีเนื้อหา รุนแรงจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของ เด็กทั้งในปัจจุบันและระยะยาว ซึ่งสังเกตได้จากการ เปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ภายหลังจากการเล่นเกมบ่อยๆ เนื้อหาของเกมจะค่อยๆ ซึมซับจน ก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว นำความรุนแรงมาใช้ในชีวิตจริงได้ เช่น ใช้ความรุนแรงในการแก้ไข ปัญหา เมื่อเกิดความขัดแย้งกับผู้อื่น สังคม ในหลายๆ ประเทศจึงได้ทำการจัดแบ่งระดับความรุนแรง ของเกมออกเป็นหลายระดับ เพื่อให้สะดวกต่อการจัดการและควบคุมการเล่นทำให้มีเนื้อหาที่เหม่า สมกับวัยของผู้เล่น แต่อย่างไรก็ดี เราไม่สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนถึงความสัมพันธ์ระหว่างความ รุนแรงของเนื้อหาเกมที่ส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและการแสดงออกของเด็ก เนื่องจากความ ก้าวร้าว นั้นมาจากปัจจัยแวดล้อมหลายประการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประวัติดั้งเดิมของเด็ก การอบรม เลี้ยงดูในครอบครัว อันเป็นสภาพแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็กแต่ละคนที่ต้องประสบพบเจอทุกวัน

2. ผลจากการใช้เวลาว่างอย่างไม่เหมาะสมก่อให้เกิดผลกระทบ ดังนี้

2.1 ผลต่อสุขภาพจากการใช้นานงั่งหน้าเครื่องคอมพิวเตอร์เป็นเวลานานโดยไม่ มีการเปลี่ยนอิริยาบถ ไม่ระวังเรื่องการรับประทานอาหารและการนอนอย่างเหมาะสมตรงตามเวลาที่ สมควร จะส่งผลให้สุขภาพเสื่อมโทรม โดยเฉพาะกับผู้เล่นที่ไม่สามารถควบคุมตนเองได้

2.2 ผลกระทบต่อผลการเรียน เนื่องจากเด็กใช้เวลาด้วยความบันเทิงที่ได้รับจาก เกมมากเกินไป ส่งผลกระทบต่อหน้าที่หลักของเด็กและเยาวชน คือ การศึกษา และการเรียนรู้เพื่อการ เป็นผู้ใหญ่ที่ดีต่อไปในอนาคต

3. ผลจากเสียค่าใช้จ่ายในการเล่น จากการศึกษาของเนคเทค แสดงให้เห็นอย่างชัดเจน ว่ายังมีเด็กและวัยรุ่นอีกกลุ่มหนึ่ง ซึ่งเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเดือนหนึ่งมากกว่า 3,000 บาท ซึ่งถ้า อนาคตการเล่นเกมออนไลน์ได้รับความนิยมมากขึ้น โอกาสที่จะเสียค่าใช้จ่ายไปกับการเล่นเกมย่อมมี

มากขึ้น ซึ่งหากพวกเขาไม่สามารถขอเงินจากผู้ปกครองมาเล่นได้ อาจหาทางออกอื่นๆ เช่น ขโมยเงิน ขโมยสิ่งของไปขาย เพื่อให้ได้เงินมาเล่นเกม ซึ่งนำไปสู่ปัญหาอาชญากรรมที่เพิ่มขึ้น

วิโรจน์ อารีกุล (2549) กล่าวว่าการเล่นเกมออนไลน์มีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ ความคิด เจตคติ รวมถึงด้านพฤติกรรม ดังนี้

1. มีส่วนทำให้เด็กใช้ความรุนแรง ก้าวร้าว การสัมผัสกับเกมที่มีความรุนแรงทำให้มีการเพิ่มขึ้นของพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรง รวมไปถึงความคิดและอารมณ์ ทำให้ความคิดที่จะช่วยเหลือผู้อื่นลดน้อยลง
2. ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท ชกต่อยในกลุ่มเด็กและเยาวชนด้วยกัน
3. ทำให้เด็กและเยาวชนเกิดการฉ้อฉล ต่อต้าน โต้เถียง ครู อาจารย์ และผู้ปกครองมากขึ้น
4. ทำให้การเรียนรู้และผลการเรียนลดลง
5. ทำให้ขาดทักษะชีวิตทางด้านการเข้าสังคม เนื่องจากใช้เวลาเล่นส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกม โอกาสในการกิจกรรมกับบุคคลรอบข้างลดน้อยลง
6. ทำให้รู้สึกสงสารผู้อื่นลดน้อยลง
7. นำไปสู่การมีเพศสัมพันธ์ การล่วงละเมิดทางเพศ การใช้ความรุนแรงทางเพศ
8. นำไปสู่การเอาชား การพนัน โดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องทางสังคม

ศักดิ์ชัย วงศ์กิตติรักษ์ (2545) แพทย์ประจำสถาบันสุขภาพเด็กแห่งชาติมหาราชินี กรมการแพทย์ กล่าวว่า ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ทางด้านสุขภาพที่สำคัญ คือ

1. ปัญหาเกี่ยวกับการใช้สายตา เนื่องจากการใช้สายตาเพ่งจอคอมพิวเตอร์เป็นเวลานาน อาจมีผลกระทบต่อดวงตา ซึ่งมีชื่อเรียกว่า Computer vision syndrome โดยอาจทำให้เกิดอาการแสบตา เคืองตา ปวดบริเวณรอบดวงตา และอาจมีอาการปวดศีรษะร่วมด้วย
2. ปัญหาเกี่ยวกับกระดูก กล้ามเนื้อและข้อ ในการใช้คอมพิวเตอร์ติดต่อกันเป็นเวลานาน มักเกิดอาการเกร็งมืออยู่ตลอดเวลาซึ่งจะส่งผลทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับเอ็นและข้อต่างๆ ได้
3. ปัญหาเกี่ยวกับพฤติกรรม การหลงใหลในการเล่นเกมนอนไลน์มากเกินไปอาจทำให้เกิดการติดเกม ละเลยการเรียน หรือมีพฤติกรรมรุนแรงจากการเล่นเกมได้

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ฉัตรดี บุญปิ่น (2552 ; บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเล่นเกมนอนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดกำแพงเพชร โดยศึกษาจากกลุ่มวัยรุ่น อายุ 13 - 21 ปี ในเขตจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 398 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ การแจกแจงค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบน

มาตรฐานและการทดสอบ ค่าไคสแควร์ ผลการวิจัย พบว่า 1. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ 1 - 3 ครั้ง/สัปดาห์ สถานที่ที่วัยรุ่นมักเล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ คือ ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ต ประเภทของเกมออนไลน์ส่วนใหญ่เล่นเกมประเภทแอ็กชัน วัตถุประสงค์ในการเล่นเพื่อความบันเทิง สนุกสนานเพลิดเพลินและมีเพื่อนเป็นผู้ร่วมเล่นเกมออนไลน์ 2. ลักษณะประชากรของวัยรุ่นมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์และ 3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งเสริมการเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นเล่นเกมออนไลน์อันดับ 1 คือ ประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ภายในร้าน อันดับที่ 2 คือ คุณลักษณะของเกมออนไลน์ อันดับ 3 คือ บรรยากาศภายในร้าน

ธาริน เสวกจันทร์ (2552 ; บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า พฤติกรรมจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เปิดรับสื่อเกมออนไลน์มาแล้วไม่เกิน 6 เดือน คิดเป็นร้อยละ 37.60 โดยเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ไม่เกิน 1 ชั่วโมงต่อวันมากที่สุด ช่วงเวลาที่เปิดรับสื่อเกมออนไลน์มากที่สุดคือในช่วงเวลา 16.00 - 20.00 น. ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เสียค่าใช้จ่ายในการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ต่อสัปดาห์ 51 - 100 บาท นอกจากนี้ยังเปิดรับเพื่อความเพลิดเพลิน และนิยมเล่นเกม Audition เป็นอันดับแรก คิดเป็นร้อยละ 47.3 โดยเล่นเกมประเภทกีฬามากที่สุด นอกจากนี้ผลการศึกษาด้านผลกระทบจากการเปิดรับสื่อออนไลน์พบว่า โดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างได้รับผลกระทบในระดับน้อย ทั้งนี้ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลกระทบด้านสุขภาพมากที่สุด รองลงมาคือ ผลกระทบด้านการศึกษา และผลกระทบด้านการเงิน ตามลำดับ

ศุรพล สิทธิ์สุรงค์ (2551 ; บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ โดยศึกษากลุ่มเด็กนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์จากร้านเกมคอมพิวเตอร์ ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จำนวน 10 ร้านๆ ละ 30 ตัวอย่าง รวม 300 ตัวอย่าง จากการศึกษา พบว่า ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ โดยจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในบางวัน /ต่อสัปดาห์ ในช่วงเวลาเย็นเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งการเล่นแต่ละครั้งใช้เวลา 1 - 2 ชั่วโมง และมักจะเล่นเกมร่วมกับเพื่อนที่เล่นเรียนลำดับความสำคัญ ดังนี้ เกมแอ็กชัน / เกมต่อสู้ เกมผจญภัย / เกมวางแผน เกมเดิน / เกมแต่งตัว และเกมแข่งรถ / เกมกีฬา ซึ่งมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งส่วนใหญ่เฉลี่ย 20 บาท ปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ โดยแบ่งปัจจัยภายในและภายนอก ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลมากที่สุดได้แก่ ความชอบ เล่นแล้วสนุกสนานเพลิดเพลิน รองลงมาคือเพื่อนๆ เล่นเกมกัน และเงินที่ได้จากพ่อแม่ /ผู้ปกครอง ตามลำดับ ผลการศึกษาทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ถึง ข้อดีข้อเสียที่ได้รับ พบว่า ข้อดี 3

อันดับแรก ได้แก่ ด้านความสนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้ดีและฝึกไหวพริบและการสังเกต ส่วนทัศนคติต่อข้อเสีย 3 อันดับแรก ได้แก่ ทำให้ผลการเรียนลดลง มีผลให้ตาพร่า ปวดศีรษะ สุขภาพอ่อนแอ และทำให้ไม่รู้จักแบ่งเวลา

ศุภสรณ์ บุญเรือง (2549 ; บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของ นักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่นที่เล่นเกมออนไลน์ จำนวน 400 คน สำหรับสถิติที่ใช้ คือ การแจกแจงความถี่ ร้อยละค่าเฉลี่ย และการทดสอบไค- สแควร์ จากการศึกษา พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีอายุ ระหว่าง 19 - 20 ปี ศึกษาอยู่ในคณะ วิศวกรรมศาสตร์มากที่สุด มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 4,500 - 5,000 บาท กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มี ประสบการณ์ในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี ความถี่ในการเล่น เกม ออนไลน์เฉลี่ย 4 - 6 ครั้งต่อ สัปดาห์ ใช้เวลาในการเล่น 2 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง มีช่วงเวลาเข้าใช้บริการ 20.00 - 24.00 น. สถานที่ เล่นเกมที่ร้านเกมเป็นส่วนใหญ่ เสียค่าบริการเพื่อซื้อชั่วโมงเล่นเกม เหตุผลในการเล่นเกมนออนไลน์ ส่วนใหญ่ เพื่อความบันเทิง พักผ่อน สำหรับปัจจัยส่วนผสมทางการตลาด พบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อการ ตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด คือ ปัจจัยด้านราคา รองลงมาคือด้านผลิตภัณฑ์ ส่วนปัจจัยที่มีผล น้อยที่สุดคือปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาด

กิตติศักดิ์ หาญกล้า (2548 ; บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการรับรู้ผลกระทบจากสื่อเกมออนไลน์ของ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี โดยศึกษาจาก กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 2 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาใน โรงเรียนของรัฐเขตอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี จำนวน 385 คน และผู้ปกครองของนักเรียน จำนวน 385 คน รวมทั้งสิ้น 770 คน ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่ง ออกเป็น 2 ส่วน คือ 1. แบบสอบถามสำหรับนักเรียน และ 2. แบบสอบถามสำหรับผู้ปกครอง สำหรับ สถิติที่ใช้คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ฐานนิยม ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ไคสแควร์ และการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1. นักเรียนระดับมัธยมศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี เริ่มเล่นเกมออนไลน์ที่ บ้านเมื่อเรียนอยู่ชั้น ม.1 - ม.3 ส่วนใหญ่เล่นในวันหยุด โดยเล่นวันละ 1 - 2 ชั่วโมง ค่าใช้จ่ายน้อยกว่า 50 บาท/ครั้ง สำหรับเกมออนไลน์ที่นักเรียนนิยมเล่น ได้แก่ แร็กนาร์ร็อก และปิงปอง และชอบเล่นเกม ผจญภัยมากที่สุด 2. การรับรู้ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านประโยชน์พบว่าช่วยให้มี ความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้ภาษา คลายเครียด ฝึกทักษะการใช้มือและสายตา ฝึกการใช้คอมพิวเตอร์ และด้านโทษพบว่ามีผลเสียต่อสุขภาพ การเรียนตกต่ำ ด้านพฤติกรรมพบว่ามีพฤติกรรมเชิงลบ มากกว่าเชิงบวก คือ ชอบอยู่คนเดียว ก้าวร้าวรุนแรง ชอบการแข่งขัน อารมณ์ดีขึ้นเฉพาะหลังจากเล่น เกมออนไลน์ ใช้เงินมากขึ้น 3. ประเภทของสื่อออนไลน์มีความสัมพันธ์กับการรับรู้ผลกระทบที่มีต่อ นักเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คลฤติ คุ่มพูล (2547 ; บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่น ผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับเยาวชนชายไทย โดยศึกษาจากนักเรียน ชายชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3 ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า เด็กส่วนใหญ่เล่นเกมแอ็กชัน โดยเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่เด็กจะเล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ตและเล่นเป็นประจำในช่วงปิดเทอมและวันหยุดสุดสัปดาห์ ในด้านของผลกระทบทางด้านอารมณ์ สังคมและ การเรียน ส่วนใหญ่เกิดผลกระทบอยู่ในระดับน้อย ส่วนแนวทางการพัฒนาควรมีการพัฒนาเกมการศึกษาให้มีรูปแบบที่น่าสนใจเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้เด็กได้เล่นเกมที่สนุกสนานและ ได้ความรู้ อีกทั้งยังเหมาะสมกับวัยของเด็ก เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีของเด็ก และเพื่อเป็นการป้องกันความรุนแรงที่เกิดจากการเลียนแบบการเล่นเกมของเด็กอีกด้วย

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ (2547 ; บทคัดย่อ) ได้ศึกษาปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 768 คน จากโรงเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานคร 10 โรงเรียน ซึ่งเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ 1. แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ 2. แบบประเมินภาวะสุข ภาพจิต GHQ 28 และ 3. แบบประเมินภาวะความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจ สำหรับสถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน Chi square test, Unpaired t-test, Pearson's Product Moment และ One Way ANOVA ผลการวิจัยพบว่า ความชุกของพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 6 เดือน ของนักเรียนนักศึกษาตอนต้นในกรุงเทพมหานครเป็น 43.7% และปัจจัยด้านจิตสังคมด้านประวัติการใช้สารเสพติด รายได้รวมของครอบครัวและจำนวนเพื่อนสนิท มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยในภาคการศึกษาที่ผ่านมา ดี จะเล่นเกมออนไลน์มากกว่าอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 และปัจจัยด้านความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจระดับปานกลางและสูง มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่ระดับ 0.01

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การค้นคว้าอิสระครั้งนี้เป็นการ วิจัย เชิงสำรวจ (Survey Research) เพื่อศึกษาพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบจากเกมออนไลน์ ซึ่งในบทนี้จะกล่าวถึง วิธีการดำเนินงานวิจัย โดยมีหัวข้อในการศึกษา ดังนี้

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับชั้นปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่เล่นเกมออนไลน์

2. กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาที่ศึกษา อยู่ในระดับชั้น ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่เล่นเกมออนไลน์ ดังนั้นจึงใช้สูตรกลุ่มตัวอย่างแบบกรณีไม่ทราบประชากร(กัลยา วานิชย์บัญชา,2546 : 54)

$$n = \frac{Z^2}{4(E)^2}$$

เมื่อ n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

Z = ระดับความเชื่อมั่น (โดยในการศึกษาครั้งนี้กำหนดให้เท่ากับ 95%)

E = ความผิดพลาดที่ยอมรับได้ (โดยในการศึกษาครั้งนี้กำหนดให้เท่ากับ 0.05)

$$\text{ในที่นี้ } Z_{1-\alpha/2} = Z_{0.975} = 1.96, E = 0.05$$

แทนค่า

$$\begin{aligned} n &= \frac{1.96^2}{4(0.05)^2} \\ &= 384.16 \text{ หรือ } 384 \text{ คน} \end{aligned}$$

ดังนั้น ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการคำนวณเท่ากับ 384 คน และสำรองความผิดพลาดจากการเก็บข้อมูล 16 คน สำหรับกรณีที่แบบสอบถามมีคำตอบที่ไม่สมบูรณ์ รวมเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 400 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ คือ แบบสอบถาม (Questionnaire) ที่สร้างขึ้นมาจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. **เครื่องมือที่ใช้การศึกษา** เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การใช้แบบสอบถามมีคำถามออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป ศึกษาถึงข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วย เพศ อายุ คณะที่กำลังศึกษา ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา สถานที่พักในปัจจุบัน ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน เป็นการวัดคำถามแบบปิด ซึ่งลักษณะของคำถามจะเป็นคำตอบหลายๆตัวเลือก

ส่วนที่ 2 ศึกษาลักษณะพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วย ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ จำนวนครั้งเฉลี่ยต่อสัปดาห์ จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ต่อวัน ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ บุคคลที่ร่วมเล่นออนไลน์ ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่น วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เป็นการวัดคำถามแบบปิดซึ่งลักษณะของคำถามจะเป็นคำตอบหลายๆตัวเลือก

ส่วนที่ 3 ศึกษาผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วย ผลกระทบด้านสุขภาพ ผลกระทบด้านการเงิน ผลกระทบด้านการศึกษา ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนของนักศึกษา เป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แหล่งที่มาของข้อมูล

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) โดยใช้ในการออกแบบสอบถาม เก็บรวบรวมจากนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) โดยได้จากการศึกษาค้นคว้า รวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่างที่เกี่ยวข้อง เช่นเอกสารจากผู้วิจัยท่านอื่นได้ทำการศึกษาไว้ก่อนหน้านี้อแล้ว รวมทั้งแนวคิด ทฤษฎี

ต่างๆที่เกี่ยวข้องจากตำราและหนังสือต่างๆโดยมุ่งเน้นศึกษาข้อมูลที่มาหลักวิชาการ บทความ เพื่อใช้เป็นข้อมูลประกอบการวิจัย

2. กระบวนการในการรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยตนเอง เพื่อ ทำการรวบรวมข้อมูลจากจากนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยใช้แบบสอบถามที่ผู้ตอบแบบสอบถามสามารถตอบได้ด้วยตัวเอง(Self Administered) โดยเน้นจุดที่มีสถานที่ที่รวมกลุ่มของนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์

3.4 วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ได้นำแบบสอบถามที่ได้รับคืนทั้งหมดมาลงรหัส (Coding) เพื่อการวิเคราะห์ทางสถิติและทดสอบสมมติฐานด้วยค่าความเชื่อมั่นร้อยละ 95 ซึ่งจะมีความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 เป็นเกณฑ์ในการยอมรับหรือปฏิเสธสมมติฐานในการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติตามลำดับดังต่อไปนี้

1. การกำหนดรูปแบบของคำถาม แบ่งเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 ชุดคำถามเกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย เพศ อายุ คณะที่กำลังศึกษา ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา สถานที่พักในปัจจุบัน ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน

ส่วนที่ 2 ชุดคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ จำนวนครั้งเฉลี่ยต่อสัปดาห์ จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ ต่อวัน ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ บุคคลที่ร่วมเล่นออนไลน์ ประเภทของเกมนออนไลน์ที่ชอบเล่น วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์

ส่วนที่ 3 ชุดคำถามเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งใช้ลักษณะคำถามแบบ Linkert Scale กำหนดข้อคำถาม ดังนี้

ข้อที่ 17.1 - 17.5	แทน	ผลกระทบด้านสุขภาพ
ข้อที่ 18.1 - 18.5	แทน	ผลกระทบด้านการเงิน
ข้อที่ 19.1 - 19.5	แทน	ผลกระทบด้านการศึกษา
ข้อที่ 20.1 - 20.5	แทน	ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว
ข้อที่ 21.1 - 21.5	แทน	ผลกระทบด้านความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนของนักศึกษา

โดยมีระดับความคิดเห็นให้เลือก 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยมีหลักการให้คะแนน ดังนี้

มากที่สุด	ให้	5	คะแนน
มาก	ให้	4	คะแนน
ปานกลาง	ให้	3	คะแนน
น้อย	ให้	2	คะแนน
น้อยที่สุด	ให้	1	คะแนน

ซึ่งระดับการให้คะแนนเฉลี่ยในแต่ละระดับชั้นใช้เทคนิคในการคำนวณช่องกว้างของชั้นของข้อมูลที่มีค่าต่อเนื่อง (Continuous Variable) โดยสามารถแปลความหมายของระดับความสำคัญของคะแนนได้ดังนี้

$$\begin{aligned}
 \text{พิสัย} &= \frac{\text{คะแนนสูงสุด} - \text{คะแนนต่ำสุด}}{\text{จำนวนชั้น}} \\
 &= \frac{5 - 1}{5} \\
 &= 0.8
 \end{aligned}$$

คะแนนเฉลี่ย 4.21 - 5.00	หมายถึง	มีระดับความสำคัญของปัจจัยที่มีผลต่อผลกระทบระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.41 - 4.20	หมายถึง	มีระดับความสำคัญของปัจจัยที่มีผลต่อผลกระทบระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.61 - 3.40	หมายถึง	มีระดับความสำคัญของปัจจัยที่มีผลต่อผลกระทบระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.81 - 2.60	หมายถึง	มีระดับความสำคัญของปัจจัยที่มีผลต่อผลกระทบระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.80	หมายถึง	มีระดับความสำคัญของปัจจัยที่มีผลต่อผลกระทบระดับน้อยมาก

2. การตรวจสอบคุณภาพของแบบสอบถาม ซึ่งมีการตรวจสอบ 2 ด้าน คือ

1. เพื่อให้แบบสอบถามมีความเที่ยงตรง (Validity) ผู้ศึกษาได้นำ แบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบเนื้อหา (Content Validity) โครงสร้าง แบบ สอบถาม และปรับปรุงสำนวนให้ชัดเจนและเหมาะสม

2. แบบสอบถามที่ได้ทำการปรับปรุงแก้ไขแล้วจำนวน 30 ชุด นำไปทำการทดสอบ (Pre-test) กับกลุ่มตัวอย่างที่มีลักษณะประชากรคล้ายคลึงกลุ่มตัวอย่างจริง เพื่อทดสอบความเชื่อมั่น โดยโปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการศึกษาทางสังคมศาสตร์ หาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) และนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข โดยนำมาคำนวณหาความเชื่อมั่น (Reliability) จนกระทั่งได้ค่าไม่ต่ำกว่า 0.70 ก่อนนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3. การปรับปรุงแก้ไขและจัดทำแบบสอบถาม ปรับปรุงแก้ไขในกรณี ที่แบบสอบถามมีข้อบกพร่องก่อนจัดทำแบบสอบถาม หากไม่มีข้อบกพร่องใดเกิดขึ้นสามารถจัดทำแบบสอบถามได้ทันที เมื่อดำเนินการขั้นตอนที่ 2 แล้วเสร็จ

4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล การศึกษาครั้งนี้ใช้สถิติเพื่อ การวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งเป็น 2 ประเภท

1. การวิเคราะห์สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เป็นสถิติที่ใช้ในการอธิบายลักษณะทั่วไปของข้อมูล เช่น ความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) โดยใช้ค่า โปรแกรม สำเร็จรูปเพื่อการวิเคราะห์ทางสถิติ

การคำนวณค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนมี ดังนี้ (ชานินทร์ ศิลป์จารุ, 2549:152-157)

1. หาค่าอัตราร้อยละ ใช้สูตร

$$\text{ร้อยละของรายการใด} = \frac{\text{ความถี่ของรายการนั้น} \times 100}{\text{ความถี่ทั้งหมด}}$$

2. ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ใช้สูตร ดังนี้

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของข้อมูลทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) ใช้สูตร

$$\text{S.D.} = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{X})^2}{n-1}}$$

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	ข้อมูลแต่ละจำนวน
	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean) ของข้อมูลในชุดนั้น
	n	แทน	จำนวนข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

2. การวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

2.1 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม โดยใช้วิธีทดสอบค่า Independent Samples T-Test (กัลยา วานิชย์บัญชา, 250:109)

ในกรณีความแปรปรวนของประชากรทั้ง 2 กลุ่ม ไม่เท่ากัน ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$)

$$\text{ใช้สูตร } t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน (t-distribution)
	\bar{X}_1	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	\bar{X}_2	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	S_1^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	S_2^2	แทน	ค่าความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	n_1	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	n_2	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ 2

ในกรณีความแปรปรวนของประชากรทั้ง 2 กลุ่ม เท่ากัน ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$)

$$\text{ใช้สูตร } t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน (t-distribution)
	\bar{X}_1	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	\bar{X}_2	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่ 2
	S_p	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานตัวอย่างรวมจากตัวอย่าง ทั้ง 2 กลุ่ม
	n_1	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ 1
	n_2	แทน	ขนาดของกลุ่มตัวอย่างที่ 2

2.2 เปรียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่มากกว่า 2 กลุ่ม ใช้ F-test โดยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (One-way Analysis of Variance)

ใช้สูตร	F	=	$\frac{MS_B}{MS_w}$
เมื่อ	F	แทน	อัตราส่วนของความแปรปรวน (variance ratio)
	MS_B	แทน	ค่าเฉลี่ยความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม
	MS_w	แทน	ค่าเฉลี่ยความแปรปรวนภายในกลุ่ม

2.3 หลังจากพบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการ ดังนี้ ในกรณีความแปรปรวนของประชากรทั้ง 2 กลุ่ม แตกต่างกัน ทำการทดสอบค่าเฉลี่ยรายคู่ด้วยวิธีการของ Least Significant Difference (LSD) (กัลยา วานิชย์บัญชา. 2545:333)

ใช้สูตร	LSD	=	$t_{1-\frac{\alpha}{2}, n-k} \sqrt{\frac{2MSE}{n_i}}$
โดยที่	$n_i \neq n_j$		
	$r = n - k$		

เมื่อ	LSD	แทน	ค่าผลต่างนัยสำคัญที่คำนวณได้สำหรับกลุ่มตัวอย่างที่ i และ j
	MSL	แทน	ค่า Mean square error จากตารางวิเคราะห์ความแปรปรวน
	k	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ทดสอบ
	n	แทน	จำนวนข้อมูลตัวอย่างทั้งหมด
	α	แทน	ค่าความเชื่อมั่น

3. ความน่าเชื่อถือ (Reliability) ของแบบสอบถามโดยใช้สูตร สัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha- Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach,1970:161)

$$\text{ใช้สูตร } \alpha = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ α แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ
 N แทน จำนวนข้อในแบบสอบถาม
 $\sum S_i^2$ แทน ผลรวมของค่าคะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ
 S_t^2 แทน คะแนนความแปรปรวนของแบบสอบถามทั้งฉบับ



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบจากเกมออนไลน์ จะเสนอผลการวิจัยโดยการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีทางสถิติที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างจากแบบสอบถามนี้ หักกับกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้นจำนวน 405 ชุด คิดเป็นร้อยละ 100 ในการนำเสนอ ได้แบ่งการวิเคราะห์และแปลความหมายของข้อมูลเป็น 4 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนที่ 2 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนที่ 3 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับการวัดระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ส่วนที่ 4 แสดงข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ เพศ อายุ คณะที่กำลังศึกษา ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา สถานที่พักในปัจจุบัน ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน

ส่วนที่ 2 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ จำนวนครั้งเฉลี่ยต่อสัปดาห์ จำนวนชั่วโมงในการเล่น เกมออนไลน์ต่อวัน ช่วงเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ สถานที่ในการเล่น เกมออนไลน์ ค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมออนไลน์ บุคคลที่ร่วมเล่นออนไลน์ ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่น วัตถุประสงค์ในการเล่น เกมออนไลน์

ส่วนที่ 3 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับการวัดระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์

ส่วนที่ 4 แสดงข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean)
S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการแจกแจงแบบที่ t-distribution
F	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการแจกแจงแบบเอฟ F-distribution
df	แทน	ชั้นแห่งความเป็นอิสระ (Degree of freedom)
SS	แทน	ผลบวกกำลังสองของคะแนน (Sum of Squares)

M.S.	แทน	ค่าเฉลี่ยของผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง (Mean of Square)
Sig	แทน	ค่าระดับนัยสำคัญของสถิติทดสอบ (Significance)
*	แทน	ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (95 เปอร์เซ็นต์)
**	แทน	ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

4.1 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์

การแสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ได้แก่ เพศ อายุ คณะที่กำลังศึกษา ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา สถานที่พักในปัจจุบัน ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	197	48.60
หญิง	208	51.40
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 208 คน คิดเป็นร้อยละ 51.40 และเพศชาย จำนวน 197 คน คิดเป็นร้อยละ 48.60

ตารางที่ 4.2 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
17 - 18 ปี	60	14.80
19 - 20 ปี	160	39.50

ตารางที่ 4.2 (ต่อ)

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
21 - 22 ปี	144	35.60
23 - 24 ปี	28	6.90
ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป	13	3.20
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่มีอายุ 19 - 20 ปี จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 39.50 รองลงมา คือ อายุ 21 - 22 ปี จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 35.60 อายุ 17 - 18 ปี จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 14.80 อายุ 23 - 24 ปี จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 6.90 และอายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 แสดงจำนวน ความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกคณะที่กำลังศึกษาอยู่

คณะที่กำลังศึกษาอยู่	จำนวน	ร้อยละ
คณะศิลปศาสตร์	45	11.11
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม	45	11.11
คณะวิศวกรรมศาสตร์	45	11.11
คณะบริหารธุรกิจ	45	11.11
คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์	45	11.11
คณะศิลปกรรมศาสตร์	45	11.11
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชนคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	45	11.11
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์	45	11.11
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ศึกษาอยู่ในคณะศิลปศาสตร์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 คณะวิศวกรรมศาสตร์จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 คณะบริหารธุรกิจ จำนวน 45 คน คิดเป็น

ร้อยละ 11.11 คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 และคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาอยู่

ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาอยู่	จำนวน	ร้อยละ
ชั้นปีที่ 1	90	22.20
ชั้นปีที่ 2	115	28.40
ชั้นปีที่ 3	124	30.60
ชั้นปีที่ 4	63	15.60
ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป	13	3.20
รวม	405	100.0

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 3 จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 30.60 รองลงมาคือ ชั้นปีที่ 2 จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.40 ชั้นปีที่ 1 จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.20 ชั้นปีที่ 4 จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.60 และชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 แสดงจำนวน ความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามสถานที่พักในปัจจุบัน

สถานที่พักในปัจจุบัน	จำนวน	ร้อยละ
หอพักในมหาวิทยาลัย	28	6.91
หอพักนอกมหาวิทยาลัย	233	57.53
อยู่บ้าน (บิดา - มารดา)	114	28.15
อยู่บ้านญาติ	30	7.41
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่พักอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัยจำนวน 233 คน คิดเป็นร้อยละ 57.53 รองลงมาพักอยู่บ้าน (บิดา - มารดา) จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 28.15 พักอยู่บ้านญาติ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.41 และพักอยู่หอพักในมหาวิทยาลัย จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 6.91 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน

ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 5,000 บาท	23	5.68
5,000 - 5,500 บาท	73	18.02
5,501 - 6,000 บาท	133	32.84
6,001 - 6,500 บาท	97	23.95
6,501 - 7,000 บาท	48	11.85
7,000 บาท ขึ้นไป	31	7.65
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.6 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่ได้รับค่าใช้จ่ายต่อเดือน 5,501 - 6,000 บาทจำนวน 133 คนคิดเป็นร้อยละ 32.84 รองลงมาได้รับค่าใช้จ่ายต่อเดือน 6,001 - 6,500 บาทจำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 23.95 ได้รับค่าใช้จ่ายต่อเดือน 5,000 - 5,500 บาท จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.02 ได้รับค่าใช้จ่ายต่อเดือน 6,501 - 7,000 บาท จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 11.85 ได้รับค่าใช้จ่ายต่อเดือน 6,501 - 7,000 บาท จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.65 และได้รับค่าใช้จ่ายต่อเดือนต่ำกว่า 5,000 บาท จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.68 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.7 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามเกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน

เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 2.00	6	1.48
2.01 - 2.50	117	28.89

ตารางที่ 4.7 (ต่อ)

เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน	จำนวน	ร้อยละ
2.51 - 3.00	146	36.05
3.01 - 3.50	114	28.15
3.51 - 4.00	22	5.43
รวม	405	100.0

จากตารางที่ 4.7 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ใน ระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน คือ 2.51 - 3.00 จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 36.05 รองลงมามีเกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน คือ 2.01 - 2.50 จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 28.89 เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน คือ 3.01 - 3.50 จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 28.15 เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน คือ 3.51 - 4.00 จำนวน 22 คนคิดเป็นร้อยละ 5.43 และมีเกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน คือ ต่ำกว่า 2.00 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.48 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์

การแสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ จำนวนครั้งเฉลี่ยต่อสัปดาห์ จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อวัน ช่วงเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์ สถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ บุคคลที่ร่วมเล่น ออนไลน์ ประเภทของเกมออนไลน์ที่ ชอบเล่นและวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.8 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ทัวไปของ ผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์

ระยะเวลาในการเล่นเกมนอนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ปี	61	15.06
1 - 2 ปี	132	32.59
2 - 3 ปี	111	27.41

ตารางที่ 4.8 (ต่อ)

ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
3 - 4 ปี	57	14.07
4 - 5 ปี	24	5.93
5 ปีขึ้นไป	20	4.94
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.8 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษา ที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่มี ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อยละ 32.59 รองลงมา มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3ปี จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.41 มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.06 มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 3 - 4 ปี จำนวน 57 คนคิดเป็นร้อยละ 14.07 มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ปี จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 5.93 และมีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 4.94 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามจำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์

จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์	จำนวน	ร้อยละ
1 - 3 ครั้ง	157	38.77
4 - 6 ครั้ง	184	45.43
7 - 9 ครั้ง	43	10.62
10 - 12 ครั้ง	7	1.73
13 - 15 ครั้ง	5	1.23
15 ครั้งขึ้นไป	9	2.22
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.9 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรี ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 45.43 รองลงมามีจำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 38.77 มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 7 - 9 ครั้ง ต่อสัปดาห์ จำนวน 43 คน คิดเป็น ร้อยละ 10.62 มีจำนวน ครั้งในการเล่นเกม

ออนไลน์ 15 ครั้งขึ้นไป ต่อสัปดาห์ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.22 มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 10 - 12 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.73 และมีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 13 - 15 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.23 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์

จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง	46	11.40
2 - 3 ชั่วโมง	231	57.00
4 - 5 ชั่วโมง	115	28.40
6 - 7 ชั่วโมง	7	1.70
8 ชั่วโมงขึ้นไป	6	1.50
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.10 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมง จำนวน 231 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00 รองลงมา มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมง จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.40 มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.40 มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.70 และมีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.11 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
00.01 - 04.00 น.	13	3.20
04.01 - 08.00 น.	4	1.00
08.01 - 12.00 น.	33	8.10
12.01 - 16.00 น.	85	21.00

ตารางที่ 4.11 (ต่อ)

ช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
16.01 - 20.00 น.	151	37.30
20.01 - 24.00 น.	119	29.40
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมนออนไลน์ ส่วนใหญ่มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 16.01 - 20.00 น. จำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.30 รองลงมามีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 20.01 - 24.00 น. จำนวน 119 คน คิดเป็นร้อยละ 29.40 มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 12.01 - 16.00 น. จำนวน 85 คนคิดเป็นร้อยละ 21.00 มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 08.01 - 12.00 น. จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.10 มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 00.01 - 04.00 น. จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 และมีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 04.01 - 08.00 น. จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.12 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามสถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์

สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
บ้าน,หอพัก	156	38.50
ในสถานศึกษา	7	1.70
ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมนออนไลน์	242	59.80
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.12 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็น นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมนออนไลน์ ส่วนใหญ่เล่นเกมนออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมนออนไลน์ จำนวน 242 คน คิดเป็นร้อยละ 59.80 รองลงมาเล่นเกมนออนไลน์ที่บ้าน,หอพัก จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 38.50 และเล่นเกมนออนไลน์ที่ในสถานศึกษาจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.70 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.13 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 50 บาท	47	11.60
51 - 100 บาท	70	17.30
101 - 200 บาท	99	24.40
201 - 300 บาท	97	24.00
301 - 400 บาท	32	7.90
401 - 500 บาท	26	6.40
501 บาทขึ้นไป	34	8.40
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.13 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมนอนไลน์ ส่วนใหญ่เล่นมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 101 - 200 บาท จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.40 รองลงมามีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 201 - 300 บาท จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.00 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 51 - 100 บาท จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.30 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์น้อยกว่า 50 บาท จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.60 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 501บาทขึ้นไป จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.40 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 301 - 400 บาท จำนวน 32 คน คิดเป็นร้อยละ 7.90 และมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 401 - 500 บาท จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.40 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.14 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามบุคคลที่ร่วมเล่นเกมนอนไลน์

บุคคลที่ร่วมเล่นเกมนอนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
คนเดียว	156	38.50
เพื่อน	203	50.10
พี่/น้อง	46	11.40
ผู้ปกครอง	0	0
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.14 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่ เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 50.10 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์คนเดียว จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 38.50 และเล่นเกมออนไลน์กับพี่น้อง จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.40 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.15 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่น

ประเภทของเกมออนไลน์ที่เล่น	จำนวน	ร้อยละ
เกมแอคชั่น/เกมต่อสู้	65	16.05
เกมผจญภัย/เกมวางแผน	158	39.01
เกมเดิน	133	32.84
เกมแข่งรถ/เกมกีฬา	49	1.10
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.15 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภทเกมผจญภัย/เกมวางแผน จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 39.01 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์ประเภทเกมเดิน จำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 32.84 เล่นเกมออนไลน์ประเภทเกมแอคชั่น /เกมต่อสู้ จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.05 เล่นเกมออนไลน์ประเภทเกมแข่งรถ /เกมกีฬาจำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.10 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.16 แสดงจำนวนความถี่ และค่าร้อยละ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำแนกตามวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์	จำนวน	ร้อยละ
เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ/ทดแทนความเหงา	66	16.30
เพื่อหาเพื่อน/พบปะเพื่อนใหม่	89	21.98
เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ/ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น	46	11.36
เพื่อความบันเทิง/ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	185	45.68
เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม	19	4.69
รวม	405	100.00

จากตารางที่ 4.16 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นนักศึกษาที่ศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีที่เล่นเกมออนไลน์ ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์เพื่อความบันเทิง/ความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน จำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 45.68 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์เพื่อหาเพื่อน /พบปะเพื่อนใหม่ จำนวน 89 คนคิดเป็นร้อยละ 21.98 เล่นเกมออนไลน์เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ/ทดแทนความเหงา จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.30 เล่นเกมออนไลน์ เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.36 และเล่นเกมออนไลน์ เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.69 ตามลำดับ

4.2 ผลการวิเคราะห์

ส่วนที่ 3 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับการวัดระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์

การแสดงผลข้อมูลเกี่ยวกับ ระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ได้แก่ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษา /สติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.17 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในด้านความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ จำแนกตามด้านสุขภาพร่างกาย

ด้านสุขภาพร่างกาย	ระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์					\bar{X}	S.D.	แปลผล	อันดับ
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
17.1 เมื่อเล่นเกมออนไลน์นานๆจะรู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา	78 (19.3)	189 (46.7)	97 (24.0)	34 (8.4)	7 (1.7)	3.73	0.924	มาก	1
17.2 ท่านเคยปวดหลัง ปวดนิ้ว นิ้วแข็ง เมื่อต้องนั่งเล่นเกมออนไลน์นานๆ	151 (37.3)	70 (17.3)	135 (33.3)	8 (2.00)	41 (10.1)	3.58	0.955	มาก	2
17.3 ท่านรู้สึกว่าร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่ายขึ้น	72 (17.8)	22 (5.4)	125 (30.9)	72 (17.8)	114 (28.1)	2.65	1.126	ปานกลาง	5
17.4 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านมักลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา	116 (28.6)	38 (9.4)	133 (32.8)	44 (10.9)	74 (18.3)	3.07	1.130	ปานกลาง	4

ตารางที่ 4.17 (ต่อ)

ด้านสุขภาพร่างกาย	ระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกม					\bar{X}	S.D.	แปลผล	อันดับ
	ออนไลน์								
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
17.5 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านต้องนอนดึก	107	61	106	53	78	3.11	1.255	ปานกลาง	3
ค่าเฉลี่ยในภาพรวม	(26.4)	(15.1)	(26.2)	(13.1)	(19.3)	3.23	0.720	ปานกลาง	-

จากตารางที่ 4.17 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย อันดับที่ 1 เมื่อเล่นเกมออนไลน์นานๆจะรู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตาเกิดอาการปวดตา สายตาสั้น อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.73 (S.D. = 0.924) อันดับที่ 2 ท่านเคยปวดหลัง ปวดนิ้ว นิ้วแข็ง เมื่อต้องนั่งเล่นเกมออนไลน์หน้าคอมพิวเตอร์นานๆอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.58 (S.D. = 0.955) อันดับ ที่ 3 การ เล่นเกม ออนไลน์ทำให้ ท่านต้องนอนดึก หรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.11 (S.D. = 1.255) อันดับที่ 4 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านมักลืมหรือทานอาหาร ไม่เป็นเวลา อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.07 (S.D. = 1.130) อันดับที่ 5 ท่านรู้สึกว่าร่างกาย ไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่ายขึ้น อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.65 (S.D.= 1.126) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.18 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในด้านความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ จำแนกตามด้านการเงิน

ด้านการเงิน	ระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกม					\bar{X}	S.D.	แปลผล	อันดับ
	ออนไลน์								
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
18.1 ท่านเสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์	100	27	147	30	101	2.98	1.030	ปานกลาง	2
18.2 ท่านมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกม	108	44	142	36	75	3.12	1.109	ปานกลาง	1

ตารางที่ 4.18 (ต่อ)

ด้านการเงิน	ระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกม					\bar{X}	S.D.	แปลผล	อันดับ
	ออนไลน์								
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
18.3 ท่านต้องลดค่าใช้จ่าย ส่วนอื่นในประจำวันเพื่อ ใช้ในการเล่นเกมออนไลน์	76 (18.8)	33 (8.1)	130 (32.1)	48 (11.9)	118 (29.1)	2.82	1.118	ปานกลาง	3
18.4 ท่านต้องหาช่องทาง ในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้น เพื่อนำเงินมาเล่นเกม	63 (15.6)	19 (4.7)	80 (19.8)	107 (26.4)	136 (33.6)	2.39	1.167	น้อย	5
18.5 ท่านมีรายได้เพิ่มขึ้น จากการเล่นเกมออนไลน์	63 (15.6)	45 (11.1)	83 (20.5)	140 (34.6)	74 (18.3)	2.50	1.387	น้อย	4
ค่าเฉลี่ยในภาพรวม						2.73	0.916	ปานกลาง	-

จากตารางที่ 4.18 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจาก เกมออนไลน์ ด้านการเงิน อันดับที่ 1 ท่านมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.12 (S.D. = 1.109) อันดับที่ 2 ท่านเสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.98 (S.D. = 1.030) อันดับที่ 3 ท่านต้องลด ค่าใช้จ่ายส่วนอื่นในประจำวันเพื่อใช้ในการ เล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 2.82 (S.D. = 1.118) อันดับที่ 4 ท่านมีรายได้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ เช่น การขายไอเทมภายในเกม อยู่ในระดับ น้อย มีค่าเฉลี่ย 2.50 (S.D. = 1.387) อันดับที่ 5 ท่านต้องหาช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้นเพื่อนำเงินมาเล่นเกม อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 2.39 (S.D. = 1.167) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.19 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในด้านความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ จำแนกตามด้านการศึกษาและสติปัญญา

ด้านการศึกษาและ สติปัญญา	ระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกม ออนไลน์					\bar{X}	S.D.	แปล ผล	อันดับ
	มาก ที่สุด	มาก ที่สุด	ปาน กลาง	น้อย	น้อย ที่สุด				
	19.1 นักศึกษาส่วนใหญ่ที่ เล่นเกมออนไลน์มักมีผล การเรียนต่ำลง	142 (41.2)	30 (7.4)	167 (41.2)	11 (2.7)				
19.2 นักศึกษาส่วนใหญ่ที่ เล่นเกมออนไลน์มักขาด ความรับผิดชอบ	127 (31.4)	28 (6.9)	180 (44.4)	15 (3.7)	55 (13.6)	3.24	0.904	ปาน กลาง	5
19.3 นักศึกษา ส่วนใหญ่ที่ เล่นเกมออนไลน์มีความ สนใจด้านการเรียนลดลง	142 (35.1)	45 (11.1)	154 (38.0)	13 (3.2)	51 (12.6)	3.38	0.951	ปาน กลาง	3
19.4 เกมออนไลน์ทำให้ ท่านใช้คอมพิวเตอร์ได้ดี	174 (43.0)	96 (23.7)	103 (25.4)	10 (2.5)	22 (5.4)	3.80	0.945	มาก	2
19.5 เกมออนไลน์ทำให้ ท่านมีความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มขึ้น	148 (36.5)	106 (26.2)	44 (29.2)	11 (2.7)	46 (11.4)	4.15	0.690	มาก	1
ค่าเฉลี่ยในภาพรวม						3.49	0.684	มาก	-

จากตารางที่ 4.19 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับ ความคิดเห็นต่อผลกระทบจาก เกมออนไลน์ ด้านการศึกษาและสติปัญญา อันดับที่ 1 เกมออนไลน์ทำให้ท่าน มีความคิดสร้าง สรรค์เพิ่มขึ้น อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.15 (S.D. = 0.690) อันดับ ที่ 2 เกมออนไลน์ทำให้ท่าน ใช้คอมพิวเตอร์ได้ดีขึ้น อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.80 (S.D. = 0.945) อันดับที่ 3 นักศึกษา ส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์มีความสนใจด้านการเรียนลดลง อยู่ในระดับปาน กลาง มีค่าเฉลี่ย 3.38 (S.D. = 0.951) อันดับที่ 4 นักศึกษา ส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์ มักมีผลการเรียนต่ำลง อยู่ในระดับ ปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.31 (S.D. = 0.0893) อันดับที่ 5 นักศึกษาส่วนใหญ่ ที่เล่นเกมออนไลน์มักขาดความรับผิดชอบอยู่ในระดับปานกลาง มีค่าเฉลี่ย 3.24 (S.D. = 0.904) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.20 แสดงจำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในด้านความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ จำแนกตามด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน

ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	ระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์					\bar{X}	S.D.	แปลผล	อันดับ
	ออนไลน์								
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
20.1 ท่านพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนน้อยลง	8 (2.0)	44 (10.9)	86 (21.2)	127 (31.4)	140 (34.6)	2.14	1.074	น้อย	3
20.2 ท่านทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์	7 (1.7)	30 (7.4)	81 (15.2)	114 (28.1)	173 (42.7)	1.97	1.040	น้อย	4
20.3 ท่านทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวและเพื่อนน้อยลง	7 (1.7)	50 (12.3)	92 (22.7)	134 (37.1)	122 (30.1)	2.22	1.063	น้อย	2
20.4 เกมออนไลน์ทำให้ท่านมีเพื่อนในชั้นเรียนน้อยลง	7 (1.7)	44 (10.9)	62 (15.3)	83 (20.5)	209 (51.6)	1.91	1.120	น้อย	5
20.5 ท่านรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์	80 (19.8)	159 (39.3)	118 (29.1)	29 (7.2)	19 (4.7)	3.62	1.028	มาก	1
ค่าเฉลี่ยในภาพรวม						2.37	0.812	น้อย	-

จากตารางที่ 4.20 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน อันดับที่ 1 ท่านรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.62 (S.D.= 1.028) อันดับที่ 2 ท่านทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวและเพื่อนน้อยลง อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 2.22 (S.D.= 1.063) อันดับที่ 3 ท่านพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนน้อยลง อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 2.14 (S.D.= 1.074) อันดับที่ 4 ท่านทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 1.97 (S.D.= 1.040) อันดับที่ 5 เกมออนไลน์ทำให้ท่านมีเพื่อนในชั้นเรียนน้อยลง อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 1.91 (S.D.= 1.120) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.21 แสดงจำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในด้านความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ จำแนกตามด้านอารมณ์

ด้านอารมณ์	ระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกม					\bar{X}	S.D.	แปลผล	อันดับ
	ออนไลน์								
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด				
21.1 ท่านมีความรู้สึกหงุดหงิด เมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์	15 (3.7)	55 (13.6)	75 (18.5)	118 (29.1)	142 (35.1)	2.22	1.170	น้อย	4
21.2 ท่านมักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ	10 (2.5)	29 (7.2)	56 (13.8)	93 (23.0)	217 (53.6)	1.82	1.074	น้อย	5
21.3 ท่านมีความรู้สึกทะเลาะทะเลาะขาน หรืออยากเอาชนะผู้อื่น	27 (6.7)	59 (14.6)	95 (23.5)	95 (23.5)	129 (31.9)	2.41	1.254	น้อย	3
21.4 ท่านมีความรู้สึกสนุกสนาน เมื่อได้เล่นเกมออนไลน์	111 (27.4)	155 (38.3)	96 (23.7)	31 (7.7)	12 (3.0)	3.80	1.022	มาก	2
21.5 ท่านมีความรู้สึกผ่อนคลาย เมื่อได้เล่นเกมออนไลน์	114 (26.1)	172 (42.5)	86 (21.2)	20 (4.9)	13 (3.2)	3.87	0.983	มาก	1
ค่าเฉลี่ยในภาพรวม						2.82	0.801	ปานกลาง	-

จากตารางที่ 4.21 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านอารมณ์ อันดับที่ 1 ท่านมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.87 (S.D. = 0.983) อันดับที่ 2 ท่านมีความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.80 (S.D. = 1.022) อันดับที่ 3 ท่านมีความรู้สึกทะเลาะทะเลาะขาน หรืออยากเอาชนะผู้อื่นอยู่เสมอ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 2.41 (S.D. = 1.254) อันดับที่ 4 ท่านมีความรู้สึกหงุดหงิดหรือกระวนกระวายใจ เมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับน้อย มีค่าเฉลี่ย 2.22 (S.D. = 1.170) อันดับที่ 5 ท่านมักใช้ ความรุนแรงกับสิ่งของอยู่ในระดับน้อยมีค่าเฉลี่ย 1.82 (S.D. = 1.074) ตามลำดับ

ส่วนที่ 4 การแสดงข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ซึ่งประกอบด้วย เพศ อายุ คณะที่ศึกษา ชั้นปี การศึกษา ที่พัก รายได้เฉลี่ยต่อเดือน เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 1.1 เพศที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

H_0 : เพศที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

H_1 : เพศที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.22 แสดงผลกระทบจากเกมออนไลน์จำแนกตามเพศ

ผลกระทบจากเกมออนไลน์	t-test for Equality of Means					
	เพศ	\bar{X}	S.D.	t	df	sig
ด้านสุขภาพร่างกาย	ชาย	3.2152	0.70535	-0.378	403	0.404
	หญิง	3.2423	0.73645			
ด้านการเงิน	ชาย	2.9401	0.86158	3.853	403	0.199
	หญิง	2.5952	0.93570			
ด้านการศึกษาและ สติปัญญา	ชาย	3.4284	0.64270	-1.796	401.69	0.021*
	หญิง	3.5500	0.71869			
ด้านความสัมพันธ์ใน ครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	ชาย	2.5360	0.79036	3.980	403	0.765
	หญิง	2.2202	0.80564			
ด้านอารมณ์	ชาย	3.0426	0.80825	5.569	403	0.114
	หญิง	2.6144	0.73897			
รวม	ชาย	3.0922	0.56204	2.852	403	0.770
	หญิง	2.9273	0.59945			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.22 พบว่า เพศที่แตกต่างกัน มีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ มีค่า Sig. เท่ากับ

0.404, 0.199, 0.765 และ 0.114 ซึ่งมากกว่าค่า นัย สำคัญ 0.05 แสดงว่าเพศที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน ยอมรับสมมติฐาน H_0 ปฏิเสธ H_1 ส่วนด้านการศึกษาและสติปัญญา มีค่า Sig. เท่ากับ 0.021 ซึ่งน้อยกว่า ค่า นัย สำคัญ 0.05 แสดงว่าเพศที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ยอมรับสมมติฐาน H_1 ปฏิเสธ H_0

สมมติฐานที่ 1.2 อายุที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

H_0 : อายุที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

H_1 : อายุที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.23 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางป รัชชากรศาสตร์ด้านอายุที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	4.677	4	1.169	2.279	0.060
	ภายในกลุ่ม	205.179	400	0.513		
	รวม	209.856	404			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	14.255	4	3.564	4.393	0.002**
	ภายในกลุ่ม	324.509	400	0.811		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	1.693	4	0.423	0.902	0.463
	ภายในกลุ่ม	187.683	400	0.469		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	14.266	4	3.567	5.647	0.000**
	ภายในกลุ่ม	252.616	400	0.632		
	รวม	259.631	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	6.629	4	3.523	5.739	0.000**
	ภายในกลุ่ม	132.417	400	0.614		
	รวม	139.046	404			

ตารางที่ 4.23 (ต่อ)

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
รวม	ระหว่างกลุ่ม	6.629	4	1.657	5.006	0.001
	ภายในกลุ่ม	132.417	400	0.331		
	รวม	139.046	404			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.23 พบว่า อายุที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์ ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.002, 0.000 และ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า ค่านัยสำคัญ 0.05 ปฏิเสธ H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่าอายุที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.24 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างอายุที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมออนไลน์
แตกต่างกัน ในด้านการเงินเป็นรายคู่

อายุ	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
		กลุ่ม J				
		17 - 18 ปี	19 - 20 ปี	21 - 22 ปี	23 - 24 ปี	ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.6733	2.5813	2.9222	3.1786	2.7538
17- 18 ปี	2.6733	-	0.0921 (0.500)	-0.2489 (0.073)	-0.5052 (0.015*)	-0.0805 (0.770)
19 - 20 ปี	2.5813	-	-	-0.3410 (0.001**)	-0.5973 (0.001**)	-0.1726 (0.507)
21 - 22 ปี	2.9222	-	-	-	-0.2563 (0.169)	0.1684 (0.519)

ตารางที่ 4.24 (ต่อ)

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
อายุ		กลุ่ม J				
		17 - 18 ปี	19 - 20 ปี	21 - 22 ปี	23 - 24 ปี	ตั้งแต่ 25 ปี ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.6733	2.5813	2.9222	3.1786	2.7538
23 - 24 ปี	3.1786	-	-	-	-	0.4247 (0.161)
ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป	2.7538	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.24 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง อายุที่แตกต่างกัน กับ ผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการเงิน เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีอายุ 17 - 18 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีอายุ 23 - 24 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.015 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5052 กลุ่มที่มีอายุ 19 - 20 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีอายุ 21 - 22 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3410 และกลุ่มที่มีอายุ 19 - 20 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่ม ที่มีอายุ 23 - 24 ปี โดย มีค่า Sig. เท่ากับ 0.169 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5973

ตารางที่ 4.25 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างอายุที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์
แตกต่างกันในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
อายุ		กลุ่ม J				
		17 - 18 ปี	19 - 20 ปี	21 - 22 ปี	23 - 24 ปี	ตั้งแต่ 25 ปี ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	3.486	3.453	3.559	3.471	3.246
17 - 18 ปี	3.486	-	0.0571 (0.635)	-0.0644 (0.598)	0.5510 (0.003**)	0.6867 (0.005**)

ตารางที่ 4.25 (ต่อ)

อายุ	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
	Mean	กลุ่ม J				
		17 - 18 ปี	19 - 20 ปี	21 - 22 ปี	23 - 24 ปี	ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	3.486	3.453	3.559	3.471	3.246
19 - 20 ปี	3.453	-	-	-0.1215 (0.184)	-0.6080 (0.000**)	0.7437 (0.001**)
21 - 22 ปี	3.559	-	-	-	0.4865 (0.003**)	0.6222 (0.007**)
23 - 24 ปี	3.471	-	-	-	-	0.1357 (0.611)
ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป	3.246	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.25 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง อายุที่แตกต่างกันกับ ผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีอายุ 17 - 18 ปี มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า กลุ่มที่มีอายุ 23 - 24 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5510 กลุ่มที่มีอายุ 17 - 18 ปี มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีอายุ ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.005 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6867 กลุ่มที่มีอายุ 19 - 20 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีอายุ 23 - 24 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6080 กลุ่มที่มีอายุ 19 - 20 ปี มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า กลุ่มที่มีอายุ ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6222 กลุ่มที่มีอายุ 21 - 22 ปี มีค่าเฉลี่ย สูงกว่า กลุ่มที่มีอายุ 23 - 24 ปี โดยมี ค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4865 และกลุ่มที่มีอายุ 21 - 22 ปี มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีอายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.007 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6222

^

ตารางที่ 4.26 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างอายุที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์
แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์ เป็นรายคู่

อายุ	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
	Mean	กลุ่ม J				
		17 - 18 ปี	19 - 20 ปี	21 - 22 ปี	23 - 24 ปี	ตั้งแต่ 25 ปี ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.760	2.685	2.856	3.350	3.292
17 - 18 ปี	2.760	-	0.0750 (0.528)	-0.0969 (0.421)	-0.5900 (0.001**)	-0.5323 (0.027*)
19 - 20 ปี	2.685	-	-	-0.1719 (0.057)	-0.6650 (0.000**)	-0.6073 (0.007**)
21 - 22 ปี	2.856	-	-	-	-0.4931 (0.002**)	-0.4354 (0.056)
23 - 24 ปี	3.350	-	-	-	-	0.0577 (0.826)
ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป	3.292	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.26 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง อายุที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีอายุ 17 - 18 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีอายุ 23 - 24 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5900 กลุ่มที่มีอายุ 17 - 18 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีอายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.027 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5323 กลุ่มที่มีอายุ 19 - 20 ปี มีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่มที่มีอายุ 23 - 24 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6650 กลุ่มที่มีอายุ 19 - 20 ปีมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีอายุตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.007 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6073 และกลุ่มที่มีอายุ 21 - 22 ปีมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีอายุ 23 - 24ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4931

สมมติฐานที่ 1.3 คณะที่กำลังศึกษา ที่แตกต่างกัน ผลต่อ ผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

H_0 : คณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

H_1 : คณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.27 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน คณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	37.097	8	4.637	10.629	0.000**
	ภายในกลุ่ม	172.759	396	0.436		
	รวม	209.856	404			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	42.729	8	5.341	7.145	0.000**
	ภายในกลุ่ม	296.036	396	0.748		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	22.905	8	2.863	6.811	0.000**
	ภายในกลุ่ม	166.471	396	0.420		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	55.574	8	6.947	13.019	0.000**
	ภายในกลุ่ม	211.308	396	0.534		
	รวม	266.883	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	62.388	8	7.799	15.657	0.000**
	ภายในกลุ่ม	197.243	396	0.498		
	รวม	259.631	404			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	30.388	8	3.798	14.264	0.000
	ภายในกลุ่ม	105.454	396	0.266		
	รวม	135.842	404			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.27 พบว่า คณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่า ค่านัยสำคัญ 0.05 ปฏิเสธ H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า คณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.28 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่าง คณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านสุขภาพร่างกายเป็นรายคู่

คณะที่กำลังศึกษา	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)									
		กลุ่ม J									
		ศิลปศาสตร์	ครุศาสตร์อุตสาหกรรม	วิศวกรรมศาสตร์	บริหารธุรกิจ	เทคโนโลยีการคอมพิวเตอร์	ศิลปกรรมศาสตร์	เทคโนโลยีการสื่อสาร	วิทยาศาสตร์	สถาปัตยกรรมศาสตร์	
กลุ่ม I	Mean	2.7378	3.1156	3.8800	3.4311	3.0533	3.1956	3.1822	3.4222	2.7538	
ศิลปศาสตร์	2.7378	-	-0.3778	-1.1422	-0.6933	-0.3156	-0.4578	-0.4444	-0.6844	-0.3067	
ครุศาสตร์	3.1156		-	(0.007**)	(0.000**)	(0.000**)	(0.024*)	(0.001**)	(0.002**)	(0.000**)	(0.028*)
วิศวกรรมศาสตร์	3.8800			-	-0.7644	-0.3156	0.0622	-0.0800	-0.0667	-0.3067	0.0711
บริหารธุรกิจ	3.4311				(0.000**)	(0.024*)	(0.655)	(0.566)	(0.632)	(0.028*)	(0.610)
เทคโนโลยีการคอมพิวเตอร์	3.0533				0.4489	0.8267	0.6844	0.6978	0.4578	0.8356	
ศิลปกรรมศาสตร์	3.1956				(0.001**)	(0.000**)	(0.000**)	(0.000**)	(0.001**)	(0.000**)	
เทคโนโลยีการสื่อสาร	3.1822				-	0.3778	0.2356	0.2489	0.0089	0.3867	
วิทยาศาสตร์	3.4222				-	(0.007**)	(0.091)	(0.075)	(0.949)	(0.006**)	
สถาปัตยกรรมศาสตร์	2.7538				-	-	-0.1422	-0.1289	-0.3689	0.0089	
							(0.308)	(0.355)	(0.008**)	(0.949)	
							-	0.0133	-0.2267	0.1511	
								(0.924)	(0.104)	(0.278)	
								-	-0.2400	0.1378	
									(0.086)	(0.323)	
									-	0.3778	
										(0.007*)	
										-	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.008 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3689 และกลุ่มคณะ
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ
0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3778 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.29 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างคณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกับผลกระทบจากเกม
ออนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงินเป็นรายคู่

คณะที่กำลังศึกษา	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)								
		กลุ่ม J								
		ศิลป ศาสตร์	ครุศาสตร์ อุตสาหกรรม	วิศวกรรม ศาสตร์	บริหาร ธุรกิจ	เทคโนโลยี สารสนเทศ	ศิลป กรรม	เทคโนโลยี สื่อสาร	วิทยาศาสตร์	สถาปัตย กรรมศาสตร์
กลุ่ม I	Mean	2.5289	2.4933	3.5689	2.5289	2.4800	2.8933	2.6978	2.8889	2.7867
ศิลป ศาสตร์	2.5289	-	0.0356 (0.845)	-1.0400 (0.000**)	0.0000 (1.0000)	0.3156 (0.024*)	-0.3644 (0.046*)	-0.1689 (0.355)	-0.3600 (0.049*)	-0.2578 (0.158)
ครุศาสตร์ อุตสาหกรรม	2.4933	-	-	-1.0756 (0.000**)	-0.0356 (0.845)	0.0133 (0.942)	-0.4000 (0.029*)	-0.2044 (0.263)	-0.3956 (0.031*)	-0.2933 (0.108)
วิศวกรรม ศาสตร์	3.5689	-	-	-	1.0400 (0.000**)	1.0889 (0.000**)	0.6756 (0.000**)	0.8711 (0.000**)	0.6800 (0.000**)	0.7822 (0.000**)
บริหาร ธุรกิจ	2.5289	-	-	-	-	0.0489 (0.000**)	-0.3644 (0.046*)	-0.1689 (0.355)	-0.3600 (0.049*)	-0.2578 (0.158)
เทคโนโลยี สารสนเทศ	2.4800	-	-	-	-	-	-0.4133 (0.024*)	-0.2178 (0.233)	-0.4089 (0.025*)	-0.3067 (0.093)
ศิลปกรรม ศาสตร์	2.8933	-	-	-	-	-	-	0.1956 (0.284)	0.0044 (0.981)	0.1067 (0.559)
เทคโนโลยี สื่อสาร	2.6978	-	-	-	-	-	-	-	-0.1911 (0.295)	-0.0889 (0.626)
วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	2.8889	-	-	-	-	-	-	-	-	0.1022 (0.575)
สถาปัตย กรรมศาสตร์	2.7867	-	-	-	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.29 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง คณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่าง
กันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการเงิน เป็นรายคู่ กลุ่มคณะศิลปศาสตร์
มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0400

กลุ่มคณะศิลปศาสตร์มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.024 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.3156 กลุ่มคณะศิลปศาสตร์มีค่าเฉลี่ยน้อย กว่ากลุ่มคณะ ศิลปกรรม ศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.046 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3644 กลุ่มคณะศิลปศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยน้อย กว่ากลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.049 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 0.3600 กลุ่มคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมมีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 1.0756 กลุ่มคณะ ครุศาสตร์ อุตสาหกรรมมีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่มคณะ ศิลปกรรม ศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.029 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.4000 กลุ่มคณะครุศาสตร์ อุตสาหกรรมมีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.031 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.3956 กลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่มคณะ บริหารธุรกิจ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0400 กลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มคณะ เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0889 กลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ยมากกว่ากลุ่มคณะ ศิลปกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.6756 กลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่มคณะ เทคโนโลยี สื่อสารมวลชน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8711 กลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์มี ค่าเฉลี่ย น้อย กว่ากลุ่มคณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ย ต่างกัน 0.6800 กลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ย น้อย กว่ากลุ่มคณะ สถาปัตยกรรม ศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7822 กลุ่มคณะ บริหารธุรกิจมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่ม คณะศิลปกรรมศาสตร์โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.046 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3644 กลุ่มคณะบริหารธุรกิจ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.049 และมีค่าเฉลี่ย ต่างกัน 0.3600 กลุ่มคณะ เทคโนโลยีคหกรรม ศาสตร์มีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่มคณะ ศิลปกรรม ศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.024 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.4133 และกลุ่มคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.025 และมีค่าเฉลี่ย ต่างกัน 0.4089 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.30 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่าง คณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่

คณะที่กำลังศึกษา	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)								
		ศิลปศาสตร์	ครุศาสตร์ อุตสาหกรรม	วิศวกรรมศาสตร์	บริหารธุรกิจ	เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์	ศิลปกรรม	เทคโนโลยี สื่อสาร	วิทยาศาสตร์	สถาปัตยกรรมศาสตร์
กลุ่ม I	Mean	3.4933	3.4844	3.7156	3.4000	3.7556	3.8400	3.2667	3.0400	3.4222
ศิลปศาสตร์	3.4933	-	0.0089 (0.948)	-0.2222 (0.105)	0.0933 (0.495)	-0.2622 (0.056)	-0.3467 (0.012*)	0.2267 (0.098)	0.4533 (0.001**)	0.0711 (0.603)
ครุศาสตร์ อุตสาหกรรม	3.4844	-	-	-0.2311 (0.092)	0.0844 (0.537)	-0.2711 (0.048*)	-0.3556 (0.010*)	0.2178 (0.112)	0.4444 (0.001**)	0.0622 (0.649)
วิศวกรรมศาสตร์	3.7156	-	-	-	0.3156 (0.021*)	-0.0400 (0.770)	-0.1244 (0.363)	0.4489 (0.001**)	0.6756 (0.000**)	0.2933 (0.032*)
บริหารธุรกิจ	3.4000	-	-	-	-	-0.3556 (0.010*)	-0.4400 (0.001**)	0.1333 (0.330)	0.3600 (0.009**)	-0.0222 (0.871)
เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์	3.7556	-	-	-	-	-	-0.0844 (0.537)	0.4889 (0.000**)	0.7156 (0.000**)	0.3333 (0.015*)
ศิลปกรรมศาสตร์	3.8400	-	-	-	-	-	-	0.5733 (0.000**)	0.8000 (0.000**)	0.4178 (0.002**)
เทคโนโลยี สื่อสาร	3.2667	-	-	-	-	-	-	-	0.2267 (0.098)	-0.1556 (0.256)
วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี	3.0400	-	-	-	-	-	-	-	-	-0.3822 (0.005**)
สถาปัตยกรรมศาสตร์	3.4222	-	-	-	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.30 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง คณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้าน การศึกษาและสติปัญญา เป็นรายคู่ กลุ่มคณะศิลปศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มคณะศิลปกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.012 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3467 กลุ่มคณะศิลปศาสตร์มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ วิทยาศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4533 กลุ่มคณะ ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมีค่าเฉลี่ย น้อยกว่า กลุ่มคณะ เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.048 และมีค่าเฉลี่ยต่าง กัน 0.2711 กลุ่มคณะ ครุศาสตร์อุตสาหกรรม มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคณะ ศิลปกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ

0.010 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3566 กลุ่มคณะ ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ
 วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.444 กลุ่มคณะ
 วิศวกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ บริหารธุรกิจ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.021 และมีค่าเฉลี่ย
 ต่างกัน 0.3156 กลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน โดยมี
 ค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4489 กลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า กลุ่ม
 คณะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ย ต่างกัน 0.6756
 กลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.032
 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2933 กลุ่มคณะ บริหารธุรกิจ มีค่าเฉลี่ย น้อย กว่า กลุ่มคณะ เทคโนโลยีคห
 กรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.010 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 0.3556 กลุ่มคณะ บริหารธุรกิจ มี
 ค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคณะ ศิลปกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4400
 กลุ่มคณะ บริหารธุรกิจ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ
 0.009 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3600 กลุ่มคณะ เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ
 เทคโนโลยี สื่อสาร มวลชน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 0.4889 กลุ่มคณะ
 เทคโนโลยีคหกรรม ศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคณะ วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig.
 เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7156 กลุ่มคณะ เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่ม
 คณะ สถาปัตยกรรม ศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.015 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 0.3333 กลุ่มคณะ
 ศิลปกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และ
 มีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5733 กลุ่มคณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ วิทยาศาสตร์ และ
 เทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกั น 0.8000 กลุ่มคณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มี
 ค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน
 0.4178 กลุ่มคณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ โดยมี
 ค่า Sig. เท่ากับ 0.005 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3822

ตารางที่ 4.31 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างคณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่

คณะที่กำลังศึกษา	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)								
		ศิลปศาสตร์	ครุศาสตร์ อุตสาหกรรม	วิศวกรรมศาสตร์	บริหารธุรกิจ	เทคโนโลยีสารสนเทศ	ศิลปกรรม	เทคโนโลยีสารสนเทศ	วิทยาศาสตร์	สถาปัตยกรรมศาสตร์
กลุ่ม I	Mean	2.2044	2.0444	3.1822	2.5333	2.1689	2.8267	2.1289	2.1511	2.1244
ศิลปศาสตร์	2.2044	-	0.1600 (0.299)	-0.9778 (0.000**)	-0.3289 (0.033*)	0.0356 (0.818)	-0.6222 (0.000**)	0.0756 (0.624)	0.0533 (0.729)	0.0800 (0.604)
ครุศาสตร์ อุตสาหกรรม	2.0444	-	-	-1.1378 (0.000**)	-0.4889 (0.002**)	-0.1244 (0.420)	-0.7822 (0.000**)	-0.0844 (0.584)	-0.1067 (0.489)	-0.0800 (0.604)
วิศวกรรมศาสตร์	3.1822	-	-	-	0.6489 (0.000**)	1.0133 (0.000**)	0.3556 (0.021*)	1.0533 (0.000**)	1.0311 (0.000**)	1.0578 (0.000**)
บริหารธุรกิจ	2.5333	-	-	-	-	0.3644 (0.018*)	-0.2933 (0.058)	0.4044 (0.009**)	0.3822 (0.013*)	0.4089 (0.008**)
เทคโนโลยีสารสนเทศ	2.1689	-	-	-	-	-	-0.6578 (0.000*)	0.0400 (0.795)	0.0178 (0.908)	0.0444 (0.773)
ศิลปกรรมศาสตร์	2.8267	-	-	-	-	-	-	0.6978 (0.000**)	0.6756 (0.000**)	0.7022 (0.000**)
เทคโนโลยีสารสนเทศ	2.1289	-	-	-	-	-	-	-	-0.0222 (0.885)	0.0044 (0.977)
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	2.1511	-	-	-	-	-	-	-	-	0.0267 (0.863)
สถาปัตยกรรมศาสตร์	2.1244	-	-	-	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.31 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง คณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เป็นรายคู่ กลุ่มคณะศิลปศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.9788 กลุ่มคณะศิลปศาสตร์มีค่าเฉลี่ย น้อย กว่ากลุ่มคณะ บริหารธุรกิจ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.033 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3289 กลุ่มคณะศิลปศาสตร์มีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่ม คณะศิลปกรรมศาสตร์โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6222 กลุ่มคณะ ครุศาสตร์ อุตสาหกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ย

ต่างกัน 1.1378 กลุ่มคณะ ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่มคณะ บริหารธุรกิจ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4889 กลุ่มคณะ ครุศาสตร์อุตสาหกรรมมีค่าเฉลี่ย น้อยกว่า กลุ่มคณะ ศิลปกรรม ศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 0.7822 กลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ บริหารธุรกิจ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ย ต่างกัน 0.6489 กลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0133 กลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า กลุ่มคณะ ศิลปกรรม ศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.021 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 0.3566 กลุ่ม คณะ วิศวกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0533 กลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ วิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 1.0311 กลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่ม คณะ สถาปัตยกรรม ศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0578 กลุ่มคณะ บริหารธุรกิจ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ เทคโนโลยีคหกรรม ศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.018 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.3644 กลุ่มคณะ บริหารธุรกิจ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ เทคโนโลยีสื่อสาร โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.009 และมีค่า เฉลี่ยต่าง กัน 0.4044 กลุ่มคณะ บริหารธุรกิจมี ค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.013 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3822 กลุ่มคณะ บริหารธุรกิจ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ สถาปัตยกรรม ศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.008 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4089 กลุ่มคณะ เทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่มคณะ ศิลปกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.6578 กลุ่มคณะ เทคโนโลยี คหกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับกลุ่มคณะเทคโนโลยีสื่อสาร โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.795 และมีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 0.0400 กลุ่มคณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน โดยมี ค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 0.6978 กลุ่มคณะ ศิลปกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่ม คณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6756 กลุ่มคณะ ศิลปกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมี ค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7022

ตารางที่ 4.32 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างคณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์ เป็นรายคู่

คณะที่กำลังศึกษา	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)								
		ศิลปศาสตร์	ครุศาสตร์ อุตสาหกรรม	วิศวกรรมศาสตร์	บริหารธุรกิจ	เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์	ศิลปกรรม	เทคโนโลยี สื่อสาร	วิทยาศาสตร์	สถาปัตยกรรมศาสตร์
กลุ่ม I	Mean	2.6756	2.5600	3.5867	2.6222	2.7200	3.4889	2.6884	2.4089	2.6578
ศิลปศาสตร์	2.6756	-	0.1156	-0.9111	0.0533	-0.0444	-0.8133	-0.0089	0.2667	0.0178
ศิลปศาสตร์			(0.438)	(0.000**)	(0.720)	(0.765)	(0.000**)	(0.952)	(0.074)	(0.905)
ครุศาสตร์	2.5600	-	-	-1.0267	-0.0622	-0.1600	-0.9289	-0.1244	0.1511	-0.0978
ครุศาสตร์				(0.000**)	(0.676)	(0.283)	(0.000**)	(0.403)	(0.310)	(0.511)
วิศวกรรมศาสตร์	3.5867	-	-	-	0.9644	0.8667	0.0978	0.9022	1.1778	0.9289
วิศวกรรมศาสตร์					(0.000**)	(0.000**)	(0.511)	(0.000**)	(0.000**)	(0.000**)
บริหารธุรกิจ	2.6222	-	-	-	-	-0.0978	-0.8667	-0.0622	0.2133	-0.0356
บริหารธุรกิจ						(0.511)	(0.000**)	(0.676)	(0.152)	(0.811)
เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์	2.7200	-	-	-	-	-	-0.7689	0.0356	0.3111	0.0622
เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์							(0.000**)	(0.811)	(0.037*)	(0.676)
ศิลปกรรมศาสตร์	3.4889	-	-	-	-	-	-	0.8044	1.0800	0.8311
ศิลปกรรมศาสตร์								(0.000**)	(0.000**)	(0.000**)
เทคโนโลยีสื่อสาร	2.6884	-	-	-	-	-	-	-	0.2756	0.0267
เทคโนโลยีสื่อสาร									(0.065)	(0.858)
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	2.4089	-	-	-	-	-	-	-	-	-0.2489
วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี										(0.095)
สถาปัตยกรรมศาสตร์	2.6578	-	-	-	-	-	-	-	-	-
สถาปัตยกรรมศาสตร์										

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.32 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง คณะที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่ กลุ่มคณะศิลปศาสตร์มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.9111 กลุ่มคณะศิลปศาสตร์มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคณะศิลปกรรมศาสตร์โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8133 กลุ่มคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0267 กลุ่มคณะ ครุศาสตร์ อุตสาหกรรมมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคณะ ศิลปกรรม ศาสตร์ โดยมิต่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.9289 กลุ่มคณะ

วิศวกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ บริหารธุรกิจ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.9644 กลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8667 กลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ เทคโนโลยี สื่อสารมวลชน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.9022 กลุ่มคณะวิศวกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.1778 กลุ่มคณะ วิศวกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.9289 กลุ่มคณะ บริหารธุรกิจมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคณะศิลปกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8667 กลุ่มคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มคณะศิลปกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7689 กลุ่มคณะ เทคโนโลยีคหกรรม ศาสตร์มีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่มคณะวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.037 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3111 กลุ่มคณะศิลปกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8044 กลุ่มคณะศิลปกรรมศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0800 กลุ่มคณะศิลปกรรมศาสตร์มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8311

สมมติฐานที่ 1.4 ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

H_0 : ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.33 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	5.706	4	1.427	2.795	0.026*
	ภายในกลุ่ม	204.150	400	0.510		
	รวม	209.856	404			

ตารางที่ 4.33 (ต่อ)

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	11.824	4	2.956	3.617	0.007**
	ภายในกลุ่ม	326.941	400	0.817		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	1.082	4	0.271	.575	0.681
	ภายในกลุ่ม	188.294	400	0.471		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	7.281	4	1.820	2.805	0.026*
	ภายในกลุ่ม	259.601	400	0.649		
	รวม	266.883	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	7.640	4	1.910	3.032	0.018*
	ภายในกลุ่ม	251.991	400	0.630		
	รวม	259.631	404			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	4.656	4	1.164	3.549	0.007
	ภายในกลุ่ม	131.185	400	0.328		
	รวม	135.842	404		2.795	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.33 พบว่า ระดับชั้นที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันมี ผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.026, 0.007, 0.026 และ 0.018 ซึ่งน้อยกว่าค่านัยสำคัญ 0.05 ปฏิเสธ H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่าระดับชั้นปีที่ กำลังศึกษาที่แตกต่างกัน มีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.34 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านสุขภาพร่างกายเป็นรายคู่

ระดับชั้นปี	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
	Mean	กลุ่ม J				
		ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4	ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	3.1000	3.1304	3.3532	3.2952	3.4923
ชั้นปีที่ 1	3.1000	-	-0.0304 (0.762)	-0.2532 (0.011*)	-0.1952 (0.097)	-0.3923 (0.065)
ชั้นปีที่ 2	3.1304	-	-	-0.2228 (0.216*)	-0.1648 (0.142)	-0.3619 (0.084)
ชั้นปีที่ 3	3.3532	-	-	-	0.0580 (0.600)	-0.1391 (0.505)
ชั้นปีที่ 4	3.2952	-	-	-	-	-0.1971 (0.366)
ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป	3.4923	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.34 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านสุขภาพร่างกายเป็นรายคู่ กลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่ ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 3 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.011 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2532 และกลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 3 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.216 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2228

ตารางที่ 4.35 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับ บชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการเงินเป็นรายคู่

ระดับชั้นปี	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
	Mean	กลุ่ม J				
		ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4	ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.5222	2.6852	2.8726	2.9460	3.1846
ชั้นปีที่ 1	2.5222	-	-0.1630 (0.201)	-0.3504 (0.005**)	-0.4238 (0.005**)	-0.6624 (0.014*)
ชั้นปีที่ 2	2.6852	-	-	-0.1874 (0.110)	-0.2608 (0.066)	-0.4994 (0.060)
ชั้นปีที่ 3	2.8726	-	-	-	-0.0735 (0.600)	-0.3120 (0.237)
ชั้นปีที่ 4	2.9460	-	-	-	-	-0.2386 (0.387)
ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป	3.1846	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.35 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านการเงิน เป็นรายคู่ กลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 3 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.005 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3504 กลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 4 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.005 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4238 และกลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.014 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6624

ตารางที่ 4.36 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน

ระดับชั้นปี	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
	Mean	กลุ่ม J				
		ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4	ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.2756	2.3096	2.4097	2.4254	3.0308
ชั้นปีที่ 1	2.2756	-	-0.0340 (0.764)	-0.1341 (0.230)	-0.1498 (0.258)	-0.7552 (0.002**)
ชั้นปีที่ 2	2.3096	-	-	-0.1001 (0.338)	-0.1158 (0.360)	-0.7212 (0.002**)
ชั้นปีที่ 3	2.4097	-	-	-	-0.0157 (0.900)	-0.6211 (0.009**)
ชั้นปีที่ 4	2.4254	-	-	-	-	-0.6054 (0.014*)
ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป	3.0308	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.36 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่าง ระหว่าง ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่ กลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับ ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7552 กลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่ศึกษาอยู่ ระดับ ชั้น ปีที่ 4 ขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7212 กลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.009 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6211 และกลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.014 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6054

ตารางที่ 4.37 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์เป็นรายคู่

ระดับชั้นปี	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
	Mean	กลุ่ม J				
		ชั้นปีที่ 1	ชั้นปีที่ 2	ชั้นปีที่ 3	ชั้นปีที่ 4	ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.7178	2.7757	2.8242	2.9175	3.4923
ชั้นปีที่ 1	2.7178	-	-0.0579 (0.065)	-0.1064 (0.334)	-0.1997 (0.106)	-0.7745 (0.001**)
ชั้นปีที่ 2	2.7757	-	-	-0.0485 (0.637)	-0.1418 (0.255)	-0.7167 (0.002**)
ชั้นปีที่ 3	2.8242	-	-	-	-0.0933 (0.448)	-0.6681 (0.004**)
ชั้นปีที่ 4	2.9175	-	-	-	-	-0.5748 (0.018*)
ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป	3.4923	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.37 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านอารมณ์ เป็นรายคู่ กลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 1 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับ ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7745 และกลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 2 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับ ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 0.7167 กลุ่มที่ศึกษา อยู่ระดับชั้นปีที่ 3 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.004 และมีค่าเฉลี่ยต่าง กัน 0.6681 และ กลุ่มที่ศึกษา อยู่ระดับชั้นปีที่ 4 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.018 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5748

สมมติฐานที่ 1.5 สถานที่พัก ในปัจจุบัน ที่แตกต่างกัน ผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกัน

H_0 : สถานที่พักในปัจจุบันที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

H_1 : สถานที่พักในปัจจุบันที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่าง

ตารางที่ 4.38 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบ ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน สถานที่ พักที่ แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	4.840	3	1.613	3.156	0.025*
	ภายในกลุ่ม	205.016	401	0.511		
	รวม	209.856	404			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	13.080	3	4.360	5.368	0.001**
	ภายในกลุ่ม	325.685	401	0.812		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	7.271	3	2.424	5.337	0.001**
	ภายในกลุ่ม	182.105	401	0.454		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	6.376	3	2.125	3.271	0.021*
	ภายในกลุ่ม	260.507	401	0.650		
	รวม	266.883	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	3.343	3	1.114	1.743	0.158
	ภายในกลุ่ม	256.288	401	0.639		
	รวม	259.631	404			

ตารางที่ 4.38 (ต่อ)

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
รวม	ระหว่างกลุ่ม	4.106	3	1.369	4.167	0.006
	ภายในกลุ่ม	131.735	401	0.329		
	รวม	135.842	404		3.156	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.38 พบว่า สถานที่พักในปัจจุบัน ที่แตกต่างกันมี ผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา และด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน มีค่า Sig. เท่ากับ 0.025, 0.001, 0.001 และ 0.021 ซึ่งน้อยกว่าค่านัยสำคัญ 0.05 ปฏิเสธ H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า สถานที่พักที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.39 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างสถานที่พักในปัจจุบันที่แตกต่างกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านสุขภาพร่างกายเป็นรายคู่

สถานที่พัก	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)			
		กลุ่ม J			
		หอพักใน มหาวิทยาลัย	หอพักนอก มหาวิทยาลัย	บ้าน(บิดา- มารดา)	บ้านญาติ
กลุ่ม I	Mean	2.5222	2.8726	2.9460	3.1846
หอพักใน มหาวิทยาลัย	2.5222	-	-0.2872	-0.2782	-0.5771
หอพักนอก มหาวิทยาลัย	2.8726		-	(0.066)	(0.002**)
บ้าน (บิดา-มารดา)	2.9460			-	(0.912)
					(0.037*)
					-
					-0.2989
					(0.042*)

ตารางที่ 4.39 (ต่อ)

สถานที่พัก		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)			
		กลุ่ม J			
		หอพักใน มหาวิทยาลัย	หอพักนอก มหาวิทยาลัย	บ้าน(บิดา- มารดา)	บ้านญาติ
กลุ่ม I	Mean	2.5222	2.8726	2.9460	3.1846
บ้านญาติ	3.1846	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.39 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง สถานที่พัก ในปัจจุบัน ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านสุขภาพร่างกายเป็นรายคู่ กลุ่มที่พักอยู่หอพักในมหาวิทยาลัย มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่พักอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.045 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2872 กลุ่มที่พักอยู่หอพักในมหาวิทยาลัย มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่พักอยู่บ้านญาติ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5771 กลุ่มที่พัก อยู่หอพัก นอกมหาวิทยาลัย มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่พักอยู่บ้านญาติ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.037 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2900 และกลุ่มที่พักอยู่บ้าน(บิดา-มารดา) มีค่าเฉลี่ย น้อยกว่า กลุ่มที่ พักอยู่บ้านญาติ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.042 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2989

ตารางที่ 4.40 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างสถานที่พักในปัจจุบันที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการเงินเป็นรายคู่

สถานที่พัก		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)			
		กลุ่ม J			
		หอพักใน มหาวิทยาลัย	หอพักนอก มหาวิทยาลัย	บ้าน(บิดา- มารดา)	บ้านญาติ
กลุ่ม I	Mean	2.4143	2.8704	2.5579	3.0333
หอพักใน มหาวิทยาลัย	2.4143	-	-0.4561 (0.012*)	-0.1436 (0.450)	-0.6190 (0.009**)

ตารางที่ 4.40 (ต่อ)

สถานที่พัก		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)			
		กลุ่ม J			
		หอพักใน มหาวิทยาลัย	หอพักนอก มหาวิทยาลัย	บ้าน(บิศา- มารดา)	บ้านญาติ
กลุ่ม I	Mean	2.4143	2.8704	2.5579	3.0333
หอพักนอก มหาวิทยาลัย	2.8704	-	-	0.3125 (0.003**)	-0.1629 (0.352)
บ้าน (บิศา-มารดา)	2.5579	-	-	-	-0.4754 (0.011*)
บ้านญาติ	3.0333	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.40 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง สถานที่พัก ในปัจจุบัน ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน การเงินเป็นรายคู่ กลุ่มที่พักอยู่หอพัก ใน มหาวิทยาลัย มีค่าเฉลี่ย น้อยกว่า กลุ่มที่พักอยู่ หอพักนอกมหาวิทยาลัย โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.012 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4561 กลุ่มที่พักอยู่หอพักในมหาวิทยาลัยมีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่มที่พักอยู่บ้าน ญาติ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.009 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6190 กลุ่มที่พักอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย มีค่าเฉลี่ย น้อยกว่า กลุ่มที่พักอยู่บ้าน(บิศา-มารดา) โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3125 และกลุ่มที่พักอยู่บ้าน (บิศา-มารดา) มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่พักอยู่ บ้านญาติ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.011 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4754

ตารางที่ 4.41 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างสถานที่พักในปัจจุบันที่แตกต่างกับผลกระทบจาก เกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่

สถานที่พัก	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
	Mean	กลุ่ม J			
		หอพักใน มหาวิทยาลัย	หอพักนอก มหาวิทยาลัย	บ้าน(บิดา-มารดา)	บ้านญาติ
กลุ่ม I	Mean	3.8429	3.5270	3.3175	3.5400
หอพักใน มหาวิทยาลัย	3.8429	-	0.3158 (0.020*)	0.5253 (0.000**)	0.3029 (0.008**)
หอพักนอก มหาวิทยาลัย	3.5270	-	-	0.2095 (0.007**)	-0.0130 (0.921)
บ้าน (บิดา-มารดา)	3.3175	-	-	-	-0.2225 (0.108)
บ้านญาติ	3.5400	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.41 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง สถานที่พัก ในปัจจุบัน ที่แตกต่างกับผลกระทบจาก เกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการศึกษาและสติปัญญา เป็นรายคู่ กลุ่มที่พักอยู่หอพักในมหาวิทยาลัยมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่พักอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัย โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.020 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3158 กลุ่มที่พักอยู่หอพักในมหาวิทยาลัย มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า กลุ่มที่อยู่บ้าน(บิดา-มารดา) โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5253 และกลุ่มที่พักอยู่หอพักในมหาวิทยาลัยมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มบ้านญาติ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.008 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3029 กลุ่มที่พักหอพักนอกมหาวิทยาลัยมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่พักอยู่บ้าน(บิดา-มารดา) โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.007 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2095

ตารางที่ 4.42 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างสถานที่พักในปัจจุบันที่แตกต่างกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่

สถานที่พัก	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)			
		กลุ่ม J			
		หอพักในมหาวิทยาลัย	หอพักนอกมหาวิทยาลัย	บ้าน(บิดา-มารดา)	บ้านญาติ
กลุ่ม I	Mean	2.3786	2.4000	2.2263	2.7267
หอพักในมหาวิทยาลัย	2.3786	-	-0.0214 (0.894)	0.1523 (0.371)	-0.3481 (0.101)
หอพักนอกมหาวิทยาลัย	2.4000	-	-	0.1737 (0.060)	-0.3267 (0.037*)
บ้าน (บิดา-มารดา)	2.2263	-	-	-	-0.5004 (0.003**)
บ้านญาติ	2.7267	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.42 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่าง ระหว่างสถานที่ พักในปัจจุบันที่แตกต่างกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่ กลุ่มที่พักอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัยมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่พักอยู่บ้านญาติ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.037 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3267 และกลุ่มที่พักอยู่บ้าน(บิดา-มารดา) มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่พักอยู่บ้านญาติ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5004

สมมติฐานที่ 1.6 ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน ที่แตกต่างกันผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน

H_0 : ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.43 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ด้าน ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	3.409	5	.682	1.318	0.256
	ภายในกลุ่ม	206.447	399	.517		
	รวม	209.856	404			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	6.596	5	1.319	1.585	0.163
	ภายในกลุ่ม	332.168	399	.833		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	5.384	5	1.077	2.335	0.041*
	ภายในกลุ่ม	183.992	399	.461		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	16.292	5	3.258	5.188	0.000**
	ภายในกลุ่ม	250.591	399	.628		
	รวม	266.883	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	10.732	5	2.146	3.441	0.005**
	ภายในกลุ่ม	248.899	399	.624		
	รวม	259.631	404			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	5.165	5	1.033	3.154	0.008
	ภายในกลุ่ม	130.677	399	.328		
	รวม	135.842	404			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.43 พบว่า ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ใน ครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.041, 0.000 และ 0.005 ซึ่งน้อยกว่า ค่านัยสำคัญ 0.05 ดังนั้น ปฏิเสธ H_0

ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่าค่าใช้จ่ายที่ได้รับ ต่อเดือนที่แตกต่างกัน มีผลต่อ ผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกัน สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.44 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบ ระหว่างค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการศึกษาและสติปัญญา เป็นรายคู่

ค่าใช้จ่ายที่ ได้รับต่อเดือน	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		ต่ำกว่า	5,001 - 5,000 บาท	5,501 - 6,000 บาท	6,001 - 6,500 บาท	6,500 - 7,001 บาท	7,001 ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	3.2870	3.4877	3.5128	3.3608	3.6875	3.6581
ต่ำกว่า	3.2870	-	-0.2007	-0.2258	-0.0739	-0.4005	-0.3711
5,000 บาท			(0.217)	(0.142)	(0.639)	(0.021*)	(0.048*)
5,001 - 5,500 บาท	3.4877	-	-	-0.0251	0.1268	-0.1998	-0.1704
				(0.800)	(0.229)	(0.114)	(0.243)
5,501 - 6,000 บาท	3.5128	-	-	-	0.1520	-0.1747	-0.1453
					(0.095)	(0.127)	(0.284)
6,001 - 6,500 บาท	3.3608	-	-	-	-	-0.3267	-0.2972
						(0.007**)	(0.034*)
6,500 - 7,000 บาท	3.6875	-	-	-	-	-	0.0294
							(0.851)
7,001 บาท ขึ้นไป	3.6581	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.44 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ แตกต่างกัน ใน ด้านการศึกษาและสติปัญญา เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีรายได้มากกว่า 6,500 - 7,000 บาท โดยมี ค่า Sig. เท่ากับ 0.021 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4005 กลุ่มที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า

กลุ่มที่มีค่ารายได้มากกว่า 7,001 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.048 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3711 กลุ่มที่มีรายได้ 6,001 - 6,500 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีค่ารายได้มากกว่า 6,500 - 7,000 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.007 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3267 กลุ่มที่มีรายได้ 6,001 - 6,500 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่ารายได้มากกว่า 7,001 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.034 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2972

ตารางที่ 4.45 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน

ค่าใช้จ่ายที่ ได้รับต่อเดือน	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)						
	Mean	กลุ่ม J					
		ต่ำกว่า 5,000 บาท	5,001 - 5,500 บาท	5,501 - 6,000 บาท	6,001 - 6,500 บาท	6,500 - 7,000 บาท	7,001 ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.6957	2.4575	2.2421	2.2206	2.4250	2.9032
ต่ำกว่า 5,000 บาท	2.6957	-	0.2381 (0.210)	0.4535 (0.012*)	0.4750 (0.010*)	0.2707 (0.179)	-0.2076 (0.342)
5,001 - 5,500 บาท	2.4575	-	-	0.2154 (0.063)	0.2369 (0.054)	0.0325 (0.825)	-0.4457 (0.009**)
5,501 - 6,000 บาท	2.2421	-	-	-	0.0215 (0.839)	-0.1829 (0.171)	-0.6611 (0.000**)
6,001 - 6,500 บาท	2.2206	-	-	-	-	-0.2044 (0.145)	-0.6826 (0.000**)
6,500 - 7,000 บาท	2.4250	-	-	-	-	-	-0.4782 (0.009**)
7,001 บาท ขึ้นไป	2.9032	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.45 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่ กลุ่มที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท มีค่าเฉลี่ยมากกว่ากลุ่มที่มีรายได้ 5,501 - 6,000 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.012 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4535 กลุ่มที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท มีค่าเฉลี่ยมากกว่ากลุ่มที่มีรายได้ 6,001 - 6,500 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.010 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4750 กลุ่มที่มีรายได้ 5,001 - 5,500 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีรายได้มากกว่า 7,001 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.009 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4457 กลุ่มที่มีรายได้ 5,501 - 6,000 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีรายได้ มากกว่า 7,001 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6611 กลุ่มที่มีรายได้ 6,001 - 6,500 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีรายได้มากกว่า 7,001 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6826 และกลุ่มที่มีรายได้ 6,501 - 7,000 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีรายได้มากกว่า 7,001 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.009 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4782

ตารางที่ 4.46 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือนที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์เป็นรายคู่

ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		ต่ำกว่า 5,000 บาท	5,001 - 5,500 บาท	5,501 - 6,000 บาท	6,001 - 6,500 บาท	6,500 - 7,000 บาท	7,001 บาทขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.8696	2.8904	2.7113	2.6804	3.0625	3.1806
ต่ำกว่า 5,000 บาท	2.8696	-	-0.0208 (0.912)	0.1583 (0.375)	0.1892 (0.302)	-0.1929 (0.336)	-0.3111 (0.153)
5,001 - 5,500 บาท	2.8904	-	-	0.1791 (0.120)	0.2100 (0.087)	-0.1721 (0.242)	-0.2902 (0.087)
5,501 - 6,000 บาท	2.7113	-	-	-	0.0309 (0.770)	-0.3512 (0.009**)	-0.4694 (0.003**)

ตารางที่ 4.46 (ต่อ)

ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		กลุ่ม J					
ต่อเดือน	ต่ำกว่า	5,001 -	5,501 -	6,001 -	6,500 -	7,001	
		5,000	5,500	6,000	6,500	7,000	บาท
		บาท	บาท	บาท	บาท	บาท	ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.8696	2.8904	2.7113	2.6804	3.0625	3.1806
6,001 - 6,500	2.6804	-	-	-	-	-0.3821	-0.5002
บาท						(0.006**)	(0.002**)
6,500 - 7,000	3.0625	-	-	-	-	-	-0.1181
บาท							(0.517)
7,001 บาทขึ้นไป	3.1806	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.46 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านอารมณ์ เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีรายได้ 5,501 - 6,000 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีรายได้มากกว่า 6,501 - 7,000 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.009 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3512 กลุ่มที่มีรายได้ 6,501 - 7,000 บาท มีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่มที่มีค่า รายได้มากกว่า 7,001 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ย ต่างกัน 0.4694 กลุ่มที่มี รายได้ 6,001 - 6,500 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่ารายได้ 6,501 - 7,000 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.006 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3821 และกลุ่มที่มีรายได้ 6,001 - 6,500 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มี รายได้มากกว่า 7,001 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5002

สมมติฐานที่ 1.7 เกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกันผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่แตกต่าง กัน

H_0 : เกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

H_1 : เกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.47 การทดสอบความแตกต่างระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ เกรดเฉลี่ยสะสม ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	1.270	4	0.318	0.609	0.656
	ภายในกลุ่ม	208.586	400	0.521		
	รวม	209.856	404			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	16.436	4	4.109	5.099	0.001**
	ภายในกลุ่ม	322.329	400	0.806		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	6.038	4	1.510	3.293	0.011*
	ภายในกลุ่ม	183.338	400	.458		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	5.224	4	1.306	1.997	0.094
	ภายในกลุ่ม	261.658	400	.654		
	รวม	266.883	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	8.789	4	2.197	3.504	0.008**
	ภายในกลุ่ม	250.842	400	0.627		
	รวม	259.631	404			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	3.731	4	0.933	2.824	0.025
	ภายในกลุ่ม	132.110	400	0.330		
	รวม	135.842	404			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.47 พบว่า เกรดเฉลี่ยสะสม ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา และด้านอารมณ์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001, 0.011 และ 0.008

ซึ่งน้อยกว่าค่านัยสำคัญ 0.05 ปฏิเสธ H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า เกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.48 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างเกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการเงิน เป็นรายคู่

เกรดเฉลี่ยสะสม		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
		ต่ำกว่า 2.00	2.01 - 2.50	2.51 - 3.00	3.01 - 3.50	3.51 - 4.00
กลุ่ม I	Mean	3.1667	2.9487	2.8000	2.6281	2.1182
ต่ำกว่า 2.00	3.1667	-	0.2179 (0.562)	0.3667 (0.327)	0.5386 (0.153)	1.0485 (0.012*)
2.01 - 2.50	2.9487	-	-	0.1487 (0.183)	0.3206 (0.007**)	-0.8305 (0.000**)
2.51 - 3.00	2.8000	-	-	-	0.1719 (0.126)	0.6818 (0.001**)
3.01 - 3.50	2.6281	-	-	-	-	0.5099 (0.015*)
3.51 - 4.00	2.1182	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.48 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง เกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงินเป็นรายคู่ กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00 มีค่าเฉลี่ยสูง กว่ากลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.012 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0485 กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 2.01 - 2.50 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ค่าเฉลี่ยสะสม 3.01 - 3.50 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.007 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3206 กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 2.01 - 2.50 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ค่าเฉลี่ยสะสม 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8305 กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 2.51 - 3.00 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ค่าเฉลี่ยสะสม 3.51 - 4.00 โดยมีค่า

Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6818 และกลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 3.01 - 3.50 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ค่าเฉลี่ยสะสม 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.015 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5099

ตารางที่ 4.49 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างเกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกับผลกระทบบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
		กลุ่ม J				
เกรดเฉลี่ยสะสม		ต่ำกว่า	2.01 -	2.51 -	3.01 -	3.51 -
		2.00	2.50	3.00	3.50	4.00
กลุ่ม I	Mean	3.8667	3.3368	3.5123	3.6246	3.3727
ต่ำกว่า 2.00	3.8667	-	0.5299 (0.062)	0.3543 (0.210)	0.2421 (0.394)	0.4939 (0.114)
2.01 - 2.50	3.3368	-	-	-0.1756 (0.037*)	-0.2878 (0.001**)	-0.0360 (0.819)
2.51 - 3.00	3.5123	-	-	-	0.1122 (0.185)	0.1396 (0.368)
3.01 - 3.50	3.6246	-	-	-	-	0.2518 (0.111)
3.51 - 4.00	3.3727	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.49 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง เกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกับผลกระทบบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านการศึกษาและสติปัญญา เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 2.01 - 2.50 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 2.51 - 3.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.037 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.1756 และกลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 2.01 - 2.50 มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 3.01 - 3.50 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2878

ตารางที่ 4.50 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างเกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกันกับผลกระทบบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์ เป็นรายคู่

เกรดเฉลี่ยสะสม	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		กลุ่ม J				
		ต่ำกว่า 2.00	2.01 - 2.50	2.51 - 3.00	3.01 - 3.50	3.51 - 4.00
กลุ่ม I	Mean	3.5000	2.8991	2.8616	2.7456	2.3727
ต่ำกว่า 2.00	3.5000	-	0.6009 (0.071)	0.6384 (0.054)	0.7544 (0.023*)	1.1273 (0.002**)
2.01 - 2.50	2.8991	-	-	0.0375 (0.703)	0.1535 (0.141)	0.5264 (0.004**)
2.51 - 3.00	2.8616	-	-	-	0.1160 (0.242)	0.4889 (0.007**)
3.01 - 3.50	2.7456	-	-	-	-	0.3729 (0.044*)
3.51 - 4.00	2.3727	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.50 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง เกรดเฉลี่ยสะสมที่แตกต่างกันกับผลกระทบบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านอารมณ์ เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 3.01 - 3.50 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.023 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7544 กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสมต่ำกว่า 2.00 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.1273 กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 2.01 - 2.50 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.004 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5264 กลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 2.51 - 3.00 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.007 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4889 และกลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 3.01 - 3.50 มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีเกรดเฉลี่ยสะสม 3.51 - 4.00 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.044 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3729

สมมติฐานที่ 2 ปัจจัยด้านพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกัน มีผลต่อผลกระทบ จากเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 2.1 ระยะเวลาในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน มีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

H_0 : ระยะเวลาในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน มีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ระยะเวลาในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน มีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.51 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านระยะเวลาในการเล่นเกมที่แตกต่างกัน มีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	10.966	5	2.193	4.400	0.001**
	ภายในกลุ่ม	198.890	399	0.498		
	รวม	209.856	404			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	43.011	5	8.602	11.605	0.000**
	ภายในกลุ่ม	295.753	399	0.741		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	5.527	5	1.105	2.399	0.037*
	ภายในกลุ่ม	183.849	399	0.461		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	39.363	5	7.873	13.806	0.000**
	ภายในกลุ่ม	227.520	399	0.570		
	รวม	266.883	404			

ตารางที่ 4.51 (ต่อ)

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	52.563	5	10.513	20.257	0.000**
	ภายในกลุ่ม	207.068	399	0.519		
	รวม	259.631	404			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	23.081	5	4.616	16.335	0.000
	ภายในกลุ่ม	112.760	399	0.283		
		SS	df	M.S.	F	Sig.

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.51 พบว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้าน การศึกษาและ สติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.001, 0.000, 0.037, 0.000 และ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าค่านัยสำคัญ 0.05 ดังนั้น ปฏิเสธ H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกันได้ สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.52 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่าง ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านสุขภาพร่างกายเป็นรายคู่

ระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์	กลุ่ม I	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					5 ปีขึ้นไป
		น้อยกว่า 1 ปี	1 - 2 ปี	2 - 3 ปี	3 - 4 ปี	4 - 5 ปี	
น้อยกว่า 1 ปี	Mean	3.0918	3.1076	3.3117	3.2421	3.3500	3.8100
น้อยกว่า 1 ปี		-	-0.0158 (0.885)	-0.2199 (0.051)	-0.1503 (0.349)	-0.2582 (0.130)	-0.7182 (0.000**)

ตารางที่ 4.52 (ต่อ)

ระยะเวลาใน การเล่นเกมน ออนไลน์	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)							
	กลุ่ม I	Mean	น้อยกว่า 1 ปี	1 - 2 ปี	2 - 3 ปี	3 - 4 ปี	4 - 5 ปี	5 ปีขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	3.0918	3.1076	3.3117	3.2421	3.3500	3.8100	
1 - 2 ปี	3.1076	-	-	-0.2041 (0.025*)	-0.1345 (0.230)	-0.2424 (0.123)	-0.7024 (0.000**)	
2 - 3 ปี	3.3117	-	-	-	0.0696 (0.546)	-0.0383 (0.810)	-0.4983 (0.004**)	
3 - 4 ปี	3.2421	-	-	-	-	-0.1079 (0.530)	-0.5679 (0.002**)	
4 - 5 ปี	3.3500	-	-	-	-	-	-0.4600 (0.032*)	
5 ปีขึ้นไป	3.8100	-	-	-	-	-	-	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.52 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกันในด้านสุขภาพร่างกาย เป็นรายคู่กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 0.7182 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.025 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.2041 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 0.7024 กลุ่มที่มี ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.004 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.4983 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ น้อยกว่า 3 - 4 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002

และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5679 และกลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.032 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4600

ตารางที่ 4.53 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่าง ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ที่แตกต่างกันกับ ผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงิน เป็นรายคู่

ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		น้อยกว่า 1 ปี	1 - 2 ปี	2 - 3 ปี	3 - 4 ปี	4 - 5 ปี	5 ปีขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.3410	2.4970	2.9405	3.0877	3.1000	3.4900
น้อยกว่า 1 ปี	2.3410	-	-0.1560 (0.243)	-0.5996 (0.000**)	-0.7467 (0.000**)	-0.7590 (0.000**)	-1.1490 (0.000**)
1 - 2 ปี	2.4970	-	-	-0.4436 (0.000**)	-0.5907 (0.000**)	-0.6030 (0.002**)	-0.9930 (0.000**)
2 - 3 ปี	2.9405	-	-	-	-0.1472 (0.295)	-0.1595 (0.411)	-0.5495 (0.009**)
3 - 4 ปี	3.0877	-	-	-	-	-0.0123 (0.953)	-0.4023 (0.073)
4 - 5 ปี	3.1000	-	-	-	-	-	-0.3900 (0.135)
5 ปีขึ้นไป	3.4900	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.53 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ที่แตกต่างกันกับ ผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านการเงิน เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ น้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5996 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการ

เล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 3 - 4 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7467 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7590 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.1490 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4436 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนมีค่าเฉลี่ย 3 - 4 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5907 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ย ต่างกัน 0.6030 กลุ่มที่มี ระยะเวลาในการเล่นเกมน ออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมน มีค่าเฉลี่ย 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.9930 และกลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.009 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5495

ตารางที่ 4.54 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่าง ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ที่แตกต่างกันกับ ผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการศึกษาและสติปัญญา เป็นรายคู่

ระยะเวลาใน การเล่นเกมน ออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		น้อยกว่า 1 ปี	1 - 2 ปี	2 - 3 ปี	3 - 4 ปี	4 - 5 ปี	5 ปีขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	3.6295	3.3939	3.4721	3.4456	3.5500	3.8700
น้อยกว่า 1 ปี	3.6295	-	0.2356 (0.026*)	0.1574 (0.146)	0.1839 (0.142)	0.0795 (0.627)	-0.2405 (0.170)
1 - 2 ปี	3.3939	-	-	-0.0781 (0.372)	-0.0517 (0.631)	-0.1561 (0.301)	-0.4761 (0.004**)

ตารางที่ 4.54 (ต่อ)

ระยะเวลาใน การเล่นเกมน ออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		น้อยกว่า 1 ปี	1 - 2 ปี	2 - 3 ปี	3 - 4 ปี	4 - 5 ปี	5 ปีขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	3.6295	3.3939	3.4721	3.4456	3.5500	3.8700
2 - 3 ปี	3.4721	-	-	-	0.0265 (0.811)	-0.0779 (0.610)	-0.3979 (0.016*)
3 - 4 ปี	3.4456	-	-	-	-	-0.1044 (0.528)	-0.4244 (0.017*)
4 - 5 ปี	3.5500	-	-	-	-	-	-0.3200 (0.120)
5 ปีขึ้นไป	3.8700	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.54 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านการศึกษาและสติปัญญา เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.026 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2356 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.004 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4761 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.016 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3979 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 3 - 4 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.017 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4244

ตารางที่ 4.55 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่าง ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ที่แตกต่างกันกับ ผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่ม เพื่อน เป็นรายคู่

ระยะเวลาใน การเล่นเกมน ออนไลน์	ระยะเวลาใน การเล่นเกมน ออนไลน์	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		น้อยกว่า 1 ปี	1 - 2 ปี	2 - 3 ปี	3 - 4 ปี	4 - 5 ปี	5 ปีขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.2918	2.1076	2.3622	2.5614	2.7333	3.4800
น้อยกว่า 1 ปี	2.2918	-	0.1842 (0.116)	-0.0704 (0.559)	-0.2696 (0.053)	-0.4415 (0.016*)	-1.1882 (0.000**)
1 - 2 ปี	2.1076	-	-	-0.2546 (0.009**)	-0.4538 (0.000**)	-0.6258 (0.000**)	-1.3724 (0.000**)
2 - 3 ปี	2.3622	-	-	-	-0.1992 (0.106)	-0.3712 (0.030*)	-1.1178 (0.000**)
3 - 4 ปี	2.5614	-	-	-	-	-0.1719 (0.350)	-0.9186 (0.000**)
4 - 5 ปี	2.7333	-	-	-	-	-	-0.7467 (0.001**)
5 ปีขึ้นไป	3.4800	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.55 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่า 1 ปีมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.016 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4415 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.1882 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมน

ออนไลน์ 2 - 3 ปีโดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.009 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2546 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 3 - 4 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4538 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6258 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.3724 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.030 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3712 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.1178 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 3 - 4 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.9186 และกลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7467

ตารางที่ 4.56 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่าง ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ ที่แตกต่างกันกับ ผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์เป็นรายคู่

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์	Mean	กลุ่ม J					
		น้อยกว่า 1 ปี	1 - 2 ปี	2 - 3 ปี	3 - 4 ปี	4 - 5 ปี	5 ปีขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.5475	2.5545	2.8559	3.0702	3.2167	4.0700
น้อยกว่า 1 ปี	2.5475	-	-0.0070 (0.950)	-0.3083 (0.008**)	-0.5226 (0.000**)	-0.6691 (0.000**)	-1.5225 (0.000**)
1 - 2 ปี	2.5545	-	-	-0.3013 (0.001**)	-0.5156 (0.000**)	-0.6621 (0.000**)	-1.5155 (0.000**)
2 - 3 ปี	2.8559	-	-	-	-0.2143 (0.069)	-0.3608 (0.027*)	-1.2141 (0.000**)

ตารางที่ 4.56 (ต่อ)

ระยะเวลาใน การเล่นเกมน ออนไลน์	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)							
	กลุ่ม I	Mean	น้อยกว่า 1 ปี	1 - 2 ปี	2 - 3 ปี	3 - 4 ปี	4 - 5 ปี	5 ปีขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.5475	2.5545	2.8559	3.0702	3.2167	4.0700	
3 - 4 ปี	3.0702	-	-	-	-	-0.1465	-0.9998	
						(0.404)	(0.000**)	
4 - 5 ปี	3.2167	-	-	-	-	-	-0.8533	
							(0.000**)	
5 ปีขึ้นไป	4.0700	-	-	-	-	-	-	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.56 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านอารมณ์เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ น้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.008 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3083 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 3 - 4 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5226 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6691 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6691 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ น้อยกว่า 1 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.5225 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3013 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3013 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์

1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3013 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 3 - 4 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5156 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6621 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.5155 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ปี โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.027 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3608 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.2141 กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 3 - 4 ปี มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.9998 และกลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ปี มีค่าเฉลี่ย น้อยกว่า กลุ่มที่มีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8533

สมมติฐานที่ 2.2 จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์ แตกต่างกัน

H_0 : จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์ ไม่ แตกต่างกัน

H_1 : จำนวนครั้งในการเล่น เกมนออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.57 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ ด้านจำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ผลกระทบจากเกมนออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	12.100	5	2.420	4.883	0.000**
	ภายในกลุ่ม	197.756	399	0.496		
	รวม	209.856	404			

ตารางที่ 4.57 (ต่อ)

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	45.298	5	9.060	12.318	0.000**
	ภายในกลุ่ม	293.466	399	0.736		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	4.581	5	0.916	1.978	0.081
	ภายในกลุ่ม	184.795	399	0.463		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	25.700	5	5.140	8.503	0.000**
	ภายในกลุ่ม	241.183	399	0.604		
	รวม	266.883	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	33.187	5	6.637	11.695	0.000**
	ภายในกลุ่ม	226.444	399	0.568		
	รวม	259.631	404			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	19.229	5	3.846	13.159	0.000
	ภายในกลุ่ม	116.612	399	0.292		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.57 พบว่า จำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าค่านัยสำคัญ 0.05 ดังนั้น ปฏิเสธ H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า จำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ เฉลี่ยต่อสัปดาห์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.58 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบ ระหว่างจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับ ผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านสุขภาพร่างกาย เป็นรายคู่

จำนวนครั้ง ในการเล่น เกม	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		กลุ่ม J					
		1 - 3 ครั้ง	4 - 6 ครั้ง	7 - 9 ครั้ง	10 - 12 ครั้ง	13 - 15 ครั้ง	15 ครั้ง ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	3.0344	3.3098	3.3907	3.6857	3.7600	3.5556
1 - 3 ครั้ง	3.0344	-	-0.2754 (0.000**)	-0.3563 (0.003**)	-0.6513 (0.017*)	-0.7256 (0.024*)	-0.5212 (0.031*)
4 - 6 ครั้ง	3.3098	-	-	-0.0809 (0.498)	-0.3759 (0.166)	-0.4502 (0.359)	-0.2458 (0.307)
7 - 9 ครั้ง	3.3907	-	-	-	-0.2950 (0.304)	-0.3693 (0.268)	-0.1649 (0.523)
10 - 12 ครั้ง	3.6857	-	-	-	-	-0.0743 (0.857)	-0.1302 (0.714)
13 - 15 ครั้ง	3.7600	-	-	-	-	-	-0.2044 (0.603)
15 ครั้ง ขึ้นไป	3.5556	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.58 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจาก เกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านสุขภาพร่างกาย เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมออนไลน์ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2754 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 7 - 9 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ย ต่างกัน 0.3563 กลุ่มที่ มีจำนวนครั้งในการเล่นเกม ออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นเกม ออนไลน์ 10 - 12 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig.

เท่ากับ 0.017 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6513 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมนอนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมนอนไลน์ 13 - 15 ครั้งต่อสัปดาห์โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.024 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7256 และกลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมนอนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมนอนไลน์ 15 ครั้งขึ้นไปต่อสัปดาห์โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.031 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5212

ตารางที่ 4.59 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่าง จำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการเงิน เป็นรายคู่

จำนวนครั้ง ในการเล่น เกม	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		กลุ่ม J					
		1 - 3 ครั้ง	4 - 6 ครั้ง	7 - 9 ครั้ง	10 - 12 ครั้ง	13 - 15 ครั้ง	15 ครั้ง ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.3682	2.9370	3.1628	3.4857	3.5600	3.1778
1 - 3 ครั้ง	2.3682	-	-0.5688 (0.000**)	-0.7946 (0.000**)	-1.1176 (0.001**)	-1.1918 (0.002**)	-0.8096 (0.006**)
4 - 6 ครั้ง	2.9370	-	-	-0.2258 (0.121)	-0.5488 (0.097)	-0.6230 (0.110)	-0.2408 (0.411)
7 - 9 ครั้ง	3.1628	-	-	-	-0.3229 (0.356)	-0.3972 (0.328)	-0.0150 (0.962)
10 - 12 ครั้ง	3.4857	-	-	-	-	-0.0743 (0.882)	0.3079 (0.477)
13 - 15 ครั้ง	3.5600	-	-	-	-	-	0.3822 (0.425)
15 ครั้ง ขึ้นไป	3.1778	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.59 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านการเงินเป็น

รายคู่ กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5688 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 7 - 9 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7946 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 10 - 12 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ย ต่างกัน 1.1176 กลุ่ม ที่มี จำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 13 - 15 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.1918 และกลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 15 ครั้งขึ้นไปต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.006 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8096

ตารางที่ 4.60 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่าง จำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้าน ความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เป็นรายคู่

จำนวน ครั้งใน การเล่น เกม	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		กลุ่ม J					
		1 - 3 ครั้ง	4 - 6 ครั้ง	7 - 9 ครั้ง	10 - 12 ครั้ง	13 - 15 ครั้ง	15 ครั้ง ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.1987	2.3630	2.6000	3.2286	3.4000	3.3333
1 - 3 ครั้ง	2.1987	-	-0.1643 (0.052)	-0.4013 (0.003**)	-1.0298 (0.001**)	-1.2013 (0.001**)	-1.1346 (0.000**)
4 - 6 ครั้ง	2.3630	-	-	-0.2370 (0.073)	-0.8655 (0.004**)	1.0370 (0.003**)	-0.9703 (0.000**)
7 - 9 ครั้ง	2.6000	-	-	-	-0.6286 (0.048*)	-0.8000 (0.030*)	-0.7333 (0.010*)

ตารางที่ 4.60 (ต่อ)

จำนวนครั้ง ในการเล่น เกม	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)						
		กลุ่ม J					
		1 - 3 ครั้ง	4 - 6 ครั้ง	7 - 9 ครั้ง	10 - 12 ครั้ง	13 - 15 ครั้ง	15 ครั้ง ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.3682	2.9370	3.1628	3.4857	3.5600	3.1778
10 - 12 ครั้ง	3.4857	-	-	-	-	-0.1714 (0.707)	-0.1048 (0.789)
13 - 15 ครั้ง	3.5600	-	-	-	-	-	0.0667 (0.878)
15 ครั้ง ขึ้นไป	3.1778	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.60 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ เฉลี่ยต่อสัปดาห์ ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เป็นรายกลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 1 - 3 ครั้ง ต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 7 - 9 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4013 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ย น้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 10 - 12 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0298 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 13 - 15 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.2013 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 15 ครั้งขึ้นไปต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.1346 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 10 - 12 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.004 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.8655 กลุ่มจำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้ง ในการเล่น เกมออนไลน์ 13 - 15 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0370

กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 15 ครั้งขึ้นไปต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.9703 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 7 - 9 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 10 - 12 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.048 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6286 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 7 - 9 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 13 - 15 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.030 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8000 และกลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 7 - 9 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 15 ครั้งขึ้นไปต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.010 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7333

ตารางที่ 4.61 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์ เป็นรายคู่

จำนวนครั้ง ในการเล่น เกม	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		กลุ่ม J					
		1 - 3 ครั้ง	4 - 6 ครั้ง	7 - 9 ครั้ง	10 - 12 ครั้ง	13 - 15 ครั้ง	15 ครั้ง ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.5873	2.8554	3.0419	3.8286	4.0000	3.7778
1 - 3 ครั้ง	2.5873	-	-0.2682 (0.001**)	-0.4546 (0.001**)	-1.2413 (0.000**)	-1.4127 (0.000**)	-1.1905 (0.000**)
4 - 6 ครั้ง	2.8554	-	-	-0.1864 (0.145)	-0.9731 (0.001**)	-1.1446 (0.001**)	-0.9223 (0.000**)
7 - 9 ครั้ง	3.0419	-	-	-	-0.7867 (0.011*)	-0.9581 (0.007**)	-0.7359 (0.008**)
10 - 12 ครั้ง	3.8286	-	-	-	-	-0.1714 (0.698)	0.0508 (0.894)
13 - 15 ครั้ง	4.0000	-	-	-	-	-	0.2222 (0.597)

ตารางที่ 4.61 (ต่อ)

จำนวนครั้ง ในการเล่น เกม	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)						
		กลุ่ม J					
		1 - 3 ครั้ง	4 - 6 ครั้ง	7 - 9 ครั้ง	10 - 12 ครั้ง	13 - 15 ครั้ง	15 ครั้ง ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.5873	2.8554	3.0419	3.8286	4.0000	3.7778
15 ครั้ง ขึ้นไป	3.7778	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.61 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์เฉลี่ยต่อสัปดาห์ที่แตกต่างกับผลกระทบนการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2682 กลุ่มที่มี จำนวน ครั้งในการเล่นออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 7 - 9 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4546 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 1 - 3 ครั้ง ต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งใน การเล่นเกมออนไลน์ 10 - 12 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 มีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.2413 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งใน การ เล่นเกมออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 13 - 15 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.4127 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 15 ครั้งขึ้นไปต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.1905 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่ มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 10 - 12 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.9731 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกม ออนไลน์ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 13 - 15 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.1446 กลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นออนไลน์ 15 ครั้งขึ้นไปต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.9223 กลุ่มที่มีจำนวนครั้ง

ในการเล่นเกมออนไลน์ 7 - 9 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมออนไลน์ 10 - 12 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.011 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7867 และกลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมออนไลน์ 7 - 9 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมออนไลน์ 13 - 15 ครั้งต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.007 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.9581 และกลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมออนไลน์ 7 - 9 ครั้งต่อสัปดาห์ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมออนไลน์ 15 ครั้งขึ้นไปต่อสัปดาห์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.008 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7359

สมมติฐานที่ 2.3 จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

H_0 : จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน

H_1 : จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.62 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ด้านจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	5.706	4	1.427	2.795	0.026*
	ภายในกลุ่ม	204.150	400	0.510		
	รวม	209.856	404			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	11.824	4	2.956	3.617	0.007**
	ภายในกลุ่ม	326.941	400	0.817		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	1.082	4	0.271	.575	0.681
	ภายในกลุ่ม	188.294	400	0.471		
	รวม	189.376	404			

ตารางที่ 4.62 (ต่อ)

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	7.281	4	1.820	2.805	0.026*
	ภายในกลุ่ม	259.601	400	0.649		
	รวม	266.883	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	7.640	4	1.910	3.032	0.018*
	ภายในกลุ่ม	251.991	400	0.630		
	รวม	259.631	404			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	4.656	4	1.164	3.549	0.007
	ภายในกลุ่ม	131.185	400	0.328		
	รวม	135.842	404		2.795	

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.62 พบว่า จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ ที่แตกต่างกันมี ผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000, 0.022, 0.000 และ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าค่านัยสำคัญ 0.05 ดังนั้น ปฏิเสธ H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ แตกต่างกัน สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.63 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน
กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน ในด้านสุขภาพร่างกาย เป็นรายคู่

จำนวนชั่วโมงใน การเล่นเกมนอนไลน์	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
	Mean	น้อยกว่า หรือ เท่ากับ 1 ชั่วโมง	2 - 3 ชั่วโมง	4 - 5 ชั่วโมง	6 - 7 ชั่วโมง	8 ชั่วโมง ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	3.3348	3.0935	3.3791	4.1429	3.7000
น้อยกว่าหรือ เท่ากับ 1 ชั่วโมง	3.3348	-	0.2413 (0.033*)	-0.0443 (0.716)	-0.8081 (0.005**)	-0.3652 (0.229)
2 - 3 ชั่วโมง	3.0935	-	-	-0.2856 (0.000**)	-1.0494 (0.000**)	-0.6065 (0.036*)
4 - 5 ชั่วโมง	3.3791	-	-	-	-0.7637 (0.005**)	-0.3209 (0.274)
6 - 7 ชั่วโมง	4.1429	-	-	-	-	-0.4429 (0.255)
8 ชั่วโมงขึ้นไป	3.7000	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.63 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันใน ด้านสุขภาพร่างกาย เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.033 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2413 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.005 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8081 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2856

กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0494 และกลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.036 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6065 และกลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.005 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7637

ตารางที่ 4.64 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านการเงิน เป็นรายคู่

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
		กลุ่ม J				
จำนวนชั่วโมง ในการเล่นเกมน ออนไลน์	กลุ่ม I	น้อยกว่า	2 - 3	4 - 5	6 - 7	8 ชั่วโมง
		หรือ เท่ากับ 1 ชั่วโมง	ชั่วโมง	ชั่วโมง	ชั่วโมง	ขึ้นไป
	Mean	2.4304	2.5576	3.1774	4.2571	3.5333
น้อยกว่าหรือ เท่ากับ 1 ชั่วโมง	2.4304	-	-0.1271 (0.351)	-0.7470 (0.000**)	-1.8267 (0.000**)	-1.1029 (0.003**)
2 - 3 ชั่วโมง	2.5576	-	-	-0.6198 (0.000**)	-1.6996 (0.000**)	-0.9758 (0.036*)
4 - 5 ชั่วโมง	3.1774	-	-	-	-1.0798 (0.001**)	-0.3559 (0.315)
6 - 7 ชั่วโมง	4.2571	-	-	-	-	-0.7238 (0.124)
8 ชั่วโมงขึ้นไป	3.5333	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.64 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกับผลกระทบจากเกมนอนไลน์ที่แตกต่างในด้านการเงินเป็นรายคู่ กลุ่ม ที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7470 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.8267 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.1029 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่ม ที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6198 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่น เกมนอนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวน ชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.6996 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.036 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.9758 และกลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่น เกมนอนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่น เกมนอนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0798

ตารางที่ 4.65 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกับผลกระทบจากเกมนอนไลน์ที่แตกต่างในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
		กลุ่ม J				
จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์	กลุ่ม I	น้อยกว่า	2 - 3	4 - 5	6 - 7	8 ชั่วโมง
		หรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง	ชั่วโมง	ชั่วโมง	ชั่วโมง	ขึ้นไป
	Mean	3.3478	3.4762	3.5148	3.9143	4.2000
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง	3.3478	-	-0.1284	-0.1670	-0.5665	-0.8522
			(0.242)	(0.159)	(0.040*)	(0.004**)

ตารางที่ 4.65 (ต่อ)

จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
		น้อยกว่า หรือ เท่ากับ 1 ชั่วโมง	2 - 3 ชั่วโมง	4 - 5 ชั่วโมง	6 - 7 ชั่วโมง	8 ชั่วโมงขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	3.3478	3.4762	3.5148	3.9143	4.2000
2 - 3 ชั่วโมง	3.4762	-	-	-0.0386 (0.618)	-0.4381 (0.093)	-0.7238 (0.010*)
4 - 5 ชั่วโมง	3.5148	-	-	-	-0.3995 (0.131)	-0.6852 (0.016*)
6 - 7 ชั่วโมง	3.9143	-	-	-	-	-0.2857 (0.449)
8 ชั่วโมงขึ้นไป	4.2000	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.65 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านการศึกษาและสติปัญญา เป็นรายกลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 6-7 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.040 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5665 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.004 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8522 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.010 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7238 และกลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.016 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.685

ตารางที่ 4.66 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน กับผลกระทบจากเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนรายคู่

จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
	Mean	กลุ่ม J				
		น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง	2 - 3 ชั่วโมง	4 - 5 ชั่วโมง	6 - 7 ชั่วโมง	8 ชั่วโมงขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.3522	2.2190	2.5791	3.3714	3.4000
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง	2.3522	-	0.1331 (0.291)	-0.2270 (0.096)	-1.0193 (0.001**)	-1.0478 (0.002**)
2 - 3 ชั่วโมง	2.2190	-	-	-0.3601 (0.000**)	-1.1524 (0.000**)	-1.1810 (0.000**)
4 - 5 ชั่วโมง	2.5791	-	-	-	-0.7923 (0.009**)	-0.8209 (0.012*)
6 - 7 ชั่วโมง	3.3714	-	-	-	-	-0.0286 (0.948)
8 ชั่วโมงขึ้นไป	3.4000	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.66 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนรายคู่ กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0193 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0478 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig.

เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3601 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์
 2 - 3 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง โดยมีค่า
 Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.1524 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์
 2 - 3 ชั่วโมงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีค่า
 Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่าง กัน 1.1810 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์
 4 - 5 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง โดยมีค่า
 Sig. เท่ากับ 0.009 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7923 และกลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงใน การเล่นเกมออนไลน์
 4 - 5 ชั่วโมงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีค่า
 Sig. เท่ากับ 0.012 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8209

ตารางที่ 4.67 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกัน
 กับผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านอารมณ์รายคู่

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
		กลุ่ม J				
จำนวนชั่วโมงใน การเล่นเกมน ออนไลน์	กลุ่ม I	น้อยกว่า	2 - 3	4 - 5	6 - 7	8 ชั่วโมง
		หรือ เท่ากับ 1 ชั่วโมง	ชั่วโมง	ชั่วโมง	ชั่วโมง	ขึ้นไป
	Mean	2.6000	2.6866	3.0452	4.0000	4.1333
น้อยกว่าหรือ เท่ากับ 1 ชั่วโมง	2.6000	-	-0.0866 (0.477)	-0.4452 (0.001**)	-1.4000 (0.000**)	-1.5333 (0.000**)
2 - 3 ชั่วโมง	2.6866	-	-	-0.3586 (0.000**)	-1.3134 (0.000**)	-1.4468 (0.000**)
4 - 5 ชั่วโมง	3.0452	-	-	-	-0.9548 (0.001**)	-1.0881 (0.001**)
6 - 7 ชั่วโมง	4.0000	-	-	-	-	-0.1333 (0.751)

ตารางที่ 4.67 (ต่อ)

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
จำนวนชั่วโมงใน การเล่นเกมน ออนไลน์	กลุ่ม I	กลุ่ม J				
		น้อยกว่า หรือ เท่ากับ 1 ชั่วโมง	2 - 3 ชั่วโมง	4 - 5 ชั่วโมง	6 - 7 ชั่วโมง	8 ชั่วโมง ขึ้นไป
	Mean	2.6000	2.6866	3.0452	4.0000	4.1333
8 ชั่วโมงขึ้นไป	4.1333	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.67 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกับผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านอารมณ์ เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4452 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.4000 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.5333 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3586 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.3134 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.4468 กลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.9548 และกลุ่มที่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีจำนวน

ชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมี ค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0881

สมมติฐานที่ 2.4 ช่วงเวลาที่ใช้เล่น เกมออนไลน์ ที่แตกต่างกัน มีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

H_0 : ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.68 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยตัวพหุคูณกิจกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ ด้านช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมนอนไลน์แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	5.398	5	1.080	2.107	0.064
	ภายในกลุ่ม	204.458	399	0.512		
	รวม	209.856	404			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	11.289	5	2.258	2.751	0.019*
	ภายในกลุ่ม	327.475	399	0.821		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	10.166	5	2.033	4.527	0.001**
	ภายในกลุ่ม	179.211	399	0.449		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	8.604	5	1.721	2.658	0.022*
	ภายในกลุ่ม	258.278	399	0.647		
	รวม	266.883	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	21.222	5	4.244	7.103	0.000**
	ภายในกลุ่ม	238.409	399	0.598		
	รวม	259.631	404			

ตารางที่ 4.68 (ต่อ)

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
รวม	ระหว่างกลุ่ม	7.114	5	1.423	4.410	0.001
	ภายในกลุ่ม	128.728	399	0.323		
	รวม	135.842	404			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.68 พบว่า ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และ ด้านอารมณ์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.019, 0.001, 0.022 และ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าค่า นัยสำคัญ 0.05 ดังนั้น ปฏิเสธ H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.69 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงิน เป็นรายคู่

ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		กลุ่ม I	กลุ่ม J	กลุ่ม J	กลุ่ม J	กลุ่ม J	กลุ่ม J
00.01 - 04.00 น.	3.0923						
04.01 - 08.00 น.	3.7000						
08.01 - 12.00 น.	2.5576						
12.01 - 16.00 น.	2.8188						
16.01 - 20.00 น.	2.6252						
20.01 - 24.00 น.	2.8874						
00.01 - 04.00 น.	3.0923	-	-0.6077 (0.241)	0.5347 (0.072)	0.2735 (0.311)	0.4671 (0.075)	0.8126 (0.078)
04.01 - 08.00 น.	3.7000	-	-	1.1424 (0.018*)	0.8812 (0.058)	1.0748 (0.020*)	0.8126 (0.078)
08.01 - 12.00 น.	2.5576	-	-	-	-0.2612 (0.161)	-0.0676 (0.698)	-0.3298 (0.065)

ตารางที่ 4.69 (ต่อ)

ช่วงเวลาที่ใช้เล่น เกมออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		กลุ่ม J					
		00.01 - 04.00 น.	04.01 - 08.00 น.	08.01 - 12.00 น.	12.01 - 16.00 น.	16.01 - 20.00 น.	20.01 - 24.00 น.
กลุ่ม I	Mean	3.0923	3.7000	2.5576	2.8188	2.6252	2.8874
12.01 - 16.00 น.	2.8188	-	-	-	-	0.1937 (0.116)	-0.0686 (0.594)
16.01 - 20.00 น.	2.6252	-	-	-	-	-	-0.02622 (0.019*)
20.01 - 24.00 น.	2.8874	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.69 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านการเงินเป็นรายคู่ กลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม 04.01 - 08.00 น. มีค่าเฉลี่ย น้อย กว่ากลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม 08.01 - 12.00 น. โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.018 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 1.1424 กลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม 04.01 - 08.00 น. มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม 16.01 - 20.00 น. โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.020 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0748 และกลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม 16.01 - 20.00 น. มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม 20.01 - 24.00 น. โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.019 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2622

ตารางที่ 4.70 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับ
ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันใน ด้านการศึกษา และสติปัญญาเป็น
รายคู่

ช่วงเวลาที่ใช้เล่น เกมออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		กลุ่ม J					
		00.01 - 04.00 น.	04.01 - 08.00 น.	08.01 - 12.00 น.	12.01 - 16.00 น.	16.01 - 20.00 น.	20.01 - 24.00 น.
กลุ่ม I	Mean	3.2000	3.9000	3.4424	3.2588	3.5073	3.6672
00.01 - 04.00 น.	3.2000	-	-0.7000 (0.068)	-0.2424 (0.270)	-0.0588 (0.768)	-0.3073 (0.113)	-0.4672 (0.017*)
04.01 - 08.00 น.	3.9000	-	-	0.4576 (0.198)	0.6412 (0.062)	0.3927 (0.248)	0.2328 (0.495)
08.01 - 12.00 น.	3.4424	-	-	-	0.1836 (0.182)	-0.0649 (0.615)	-0.2248 (0.089)
12.01 - 16.00 น.	3.2588	-	-	-	-	-0.2485 (0.007**)	-0.4084 (0.000**)
16.01 - 20.00 น.	3.5073	-	-	-	-	-	-0.1599 (0.052)
20.01 - 24.00 น.	3.6672	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.70 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม
ออนไลน์ ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์ที่แตกต่างกัน ในด้านการศึกษาและสติปัญญา
เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ 00.01 - 04.00 น. มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีช่วงเวลา
ที่ใช้เล่นเกม ออนไลน์ 20.01 - 24.00 น. โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.017 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 0.4672
กลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ 12.01 - 16.00 น. มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่น
เกมออนไลน์ 16.01 - 20.00 น. โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.007 และมีค่า เฉลี่ย ต่างกัน 0.2485 กลุ่มที่มี

ช่วงเวลาที่เล่นเกม ออนไลน์ 16.01 - 20.00 น. มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ ใช้เล่น เกม 20.01 - 24.00 น. โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4084

ตารางที่ 4.71 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและ กลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่

ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		กลุ่ม J					
		00.01 - 04.00 น.	04.01 - 08.00 น.	08.01 - 12.00 น.	12.01 - 16.00 น.	16.01 - 20.00 น.	20.01 - 24.00 น.
กลุ่ม I	Mean	2.4462	3.0500	2.0424	2.2494	2.3987	2.4924
00.01 - 04.00 น.	2.4462	-	-0.6038 (0.190)	0.4037 (0.126)	0.1967 (0.412)	0.0475 (0.838)	-0.0463 (0.844)
04.01 - 08.00 น.	3.0500	-	-	1.0076 (0.018*)	0.8006 (0.052)	0.6513 (0.111)	0.5576 (0.174)
08.01 - 12.00 น.	2.0424	-	-	-	-0.2070 (0.210)	-0.3563 (0.022*)	-0.4500 (0.005**)
12.01 - 16.00 น.	2.2494	-	-	-	-	-0.1493 (0.172)	-0.2430 (0.034*)
16.01 - 20.00 น.	2.3987	-	-	-	-	-	-0.0938 (0.342)
20.01 - 24.00 น.	2.4924	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.71 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่าง ระหว่างช่วงเวลาที่เล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ 04.01 - 08.00 น. มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม ออนไลน์ 08.01 - 12.00 น. โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.018 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.0076 กลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ 08.01 - 12.00 น. มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มี

ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ 16.01 - 20.00 น. โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.022 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3563 กลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ 08.01 - 12.00 น. มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ 20.01 - 24.00 น. โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.005 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4500 และกลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ 12.01 - 16.00 น. มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ 20.01 - 24.00 น. โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.034 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.243

ตารางที่ 4.72 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับ ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่

ช่วงเวลาที่ใช้ เล่นเกม ออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
		กลุ่ม J					
กลุ่ม I		00.01 - 04.00 น.	04.01 - 08.00 น.	08.01 - 12.00 น.	12.01 - 16.00 น.	16.01 - 20.00 น.	20.01 - 24.00 น.
00.01 - 04.00 น.	3.4923	-	-0.0077 (0.986)	1.1711 (0.000**)	0.7723 (0.001**)	0.7214 (0.001**)	0.4873 (0.032*)
04.01 - 08.00 น.	3.5000	-	-	1.1788 (0.004**)	0.7800 (0.049*)	0.7291 (0.063)	0.4950 (0.209)
08.01 - 12.00 น.	2.3212	-	-	-	-0.3988 (0.012*)	-0.4496 (0.003**)	-0.6838 (0.000**)
12.01 - 16.00 น.	2.7200	-	-	-	-	-0.0509 (0.628)	-0.2850 (0.010*)
16.01 - 20.00 น.	2.7709	-	-	-	-	-	-0.2342 (0.014*)
20.01 - 24.00 น.	3.0050	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.72 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านอารมณ์ เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ ใช้เล่นเกม ออนไลน์ 00.01 - 04.00 น. มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม

ตารางที่ 4.73 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ด้านสถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์ แตกต่างกัน

ผลกระทบจากเกมนออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	0.507	2	0.253	.487	0.615
	ภายในกลุ่ม	209.349	402	0.521		
	รวม	209.856	404			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	7.958	2	3.979	4.835	0.008**
	ภายในกลุ่ม	330.807	402	0.823		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	5.262	2	2.631	5.744	0.003**
	ภายในกลุ่ม	184.114	402	0.458		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	2.341	2	1.171	1.779	0.170
	ภายในกลุ่ม	264.541	402	0.658		
	รวม	266.883	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	2.573	2	1.286	2.012	0.135
	ภายในกลุ่ม	257.058	402	0.639		
	รวม	259.631	404			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	0.507	2	0.253	0.487	0.615
	ภายในกลุ่ม	209.349	402	0.521		
	รวม	209.856	404			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.73 พบว่า สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์ ด้านการเงินและ ด้านการศึกษาและสติปัญญา มีค่า Sig. เท่ากับ 0.008 และ 0.003 ซึ่งน้อย

กว่าค่านัยสำคัญ 0.05 ดังนั้นปฏิเสธ H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า สถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกัน สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.74 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างสถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงิน เป็นรายคู่

จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)		
		กลุ่ม J		
		บ้าน, หอพัก	ในสถานศึกษา	ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมออนไลน์
กลุ่ม I	Mean	2.6179	3.4571	2.8364
บ้าน, หอพัก	2.6179	-	-0.8392 (0.017*)	-0.2184 (0.020*)
ในสถานศึกษา	3.4571	-	-	0.6208 (0.075)
ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมออนไลน์	2.8364	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.74 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง สถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันใน ด้านการเงินเป็นรายคู่ กลุ่มที่เล่นเกมที่บ้าน, หอพัก มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่เล่นเกมที่ในสถานศึกษา โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.017 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8392 และกลุ่มที่เล่นเกมที่บ้าน ,หอพัก มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่เล่นเกมที่ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมออนไลน์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.020 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2184

ตารางที่ 4.75 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างสถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันกับ
ผลกระทบจากเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่

จำนวนชั่วโมงใน การเล่นเกมนอนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)		
		กลุ่ม J		
		บ้าน,หอพัก	ในสถานศึกษา	ร้านอินเทอร์เน็ต/ ร้านเกมนอนไลน์
กลุ่ม I	Mean	3.3474	3.6571	3.5785
บ้าน,หอพัก	3.3474	-	-0.3097 (0.237)	-0.2311 (0.001**)
ในสถานศึกษา	3.6571	-	-	0.0786 (0.762)
ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้าน เกมนอนไลน์	3.5785	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.75 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง สถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่ กลุ่มที่เล่นเกมนอนไลน์ที่บ้าน,หอพัก มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่เล่นเกมนอนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมนอนไลน์โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2311

สมมติฐานที่ 2.6 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ ที่แตกต่างกัน มีผลต่อผลกระทบจากเกมนอนไลน์ แตกต่างกัน

H_0 : ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบ จากเกมนอนไลน์ ไม่แตกต่างกัน

H_1 : ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนอนไลน์ แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.76 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านค่าใช้จ่าย
ในการเล่นเกมนออนไลน์แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกัน

ผลกระทบจากเกมนออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	5.255	6	.876	1.704	0.119
	ภายในกลุ่ม	204.601	398	.514		
	รวม	209.856	404			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	45.619	6	7.603	10.323	0.000**
	ภายในกลุ่ม	293.145	398	.737		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	11.751	6	1.959	4.388	0.000**
	ภายในกลุ่ม	177.625	398	.446		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	17.478	6	2.913	4.649	0.000**
	ภายในกลุ่ม	249.404	398	.627		
	รวม	266.883	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	27.168	6	4.528	7.752	0.000**
	ภายในกลุ่ม	232.463	398	.584		
	รวม	259.631	404			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	5.255	6	.876	1.704	0.119
	ภายในกลุ่ม	204.601	398	.514		
		209.856	404			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.76 พบว่า ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์ ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนและ ด้านอารมณ์ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าค่านัยสำคัญ 0.05 ดังนั้น ปฏิเสธ H_0 ยอมรับ

สมมติฐาน H_1 แสดงว่า ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.77 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างค่าใช้จ่ายในการ เล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงิน เป็นรายคู่

ค่าใช้จ่าย ในการ เล่นเกม ออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)						
		กลุ่ม J						
		น้อยกว่า 50 บาท	51 - 100 บาท	101 - 200 บาท	201 - 300 บาท	301 - 400 บาท	401 - 500 บาท	501 บาท ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.2383	2.4886	2.7071	2.7691	3.1375	3.3923	3.3647
น้อยกว่า 50 บาท	2.2383	-	0.2503 (0.103)	-0.4688 (0.002**)	-0.5308 (0.001**)	-0.8992 (0.000**)	-1.1540 (0.000**)	-1.1264 (0.000**)
51 - 100 บาท	2.4886	-	-	-0.2185 (0.104)	-0.2805 (0.038*)	-0.6489 (0.000**)	-0.9037 (0.000**)	-0.8761 (0.000**)
101 - 200 บาท	2.7071	-	-	-	-0.0620 (0.613)	-0.4304 (0.014*)	-0.6852 (0.000*)	-0.6576 (0.000*)
201 - 300 บาท	2.7691	-	-	-	-	-0.3684 (0.036*)	-0.6232 (0.001**)	-0.5956 (0.001**)
301 - 400 บาท	3.1375	-	-	-	-	-	-0.2548 (0.261)	-0.2272 (0.238)
401 - 500 บาท	3.3923	-	-	-	-	-	-	0.0276 (0.902)
501 บาท ขึ้นไป	3.3647	-	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.77 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ระหว่างค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ที่ แตกต่างกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านการเงิน เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ น้อยกว่า 50 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการ เล่นเก มอนไลน์ 101 - 200 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4688 กลุ่มที่มี ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ น้อยกว่า 50 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่น

ตารางที่ 4.78 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันกับ
ผลกระทบจากเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันในด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่

ค่าใช้จ่าย ในการ เล่นเกม ออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)						
		กลุ่ม J						
		น้อยกว่า 50 บาท	51 - 100 บาท	101 - 200 บาท	201 - 300 บาท	301 - 400 บาท	401 - 500 บาท	501 บาท ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	3.2255	3.3743	3.5192	3.4474	3.5313	3.8308	3.8412
น้อยกว่า 50 บาท	3.2255	-	0.1488 (0.238)	-0.2937 (0.013*)	-0.2219 (0.062)	-0.3057 (0.047*)	-0.6052 (0.000**)	-0.6156 (0.000**)
51 - 100 บาท	3.3743	-	-	-0.1449 (0.116)	-0.0731 (0.486)	-0.1570 (0.272)	-0.4565 (0.003**)	-0.4669 (0.001**)
101 - 200 บาท	3.5192	-	-	-	0.0718 (0.453)	-0.0121 (0.929)	-0.3116 (0.035*)	-0.3220 (0.016*)
201 - 300 บาท	3.4474	-	-	-	-	-0.0838 (0.539)	-0.3833 (0.410*)	-0.3938 (0.003**)
301 - 400 บาท	3.5313	-	-	-	-	-	-0.2995 (0.090)	-0.3099 (0.060)
401 - 500 บาท	3.8308	-	-	-	-	-	-	-0.0104 (0.952)
501 บาท ขึ้นไป	3.8412	-	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.78 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ระหว่างค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันใน ด้านการศึกษาและสติปัญญาเป็นรายคู่ กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์น้อยกว่า 50 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 101 - 200 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.013 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2937 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์น้อยกว่า 50 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 301 - 400 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.047 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3057 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์น้อยกว่า 50 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 401 - 500 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6052 กลุ่มที่มี

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่า 50 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 501 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6156 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 51 - 100 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 401 - 500 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4565 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 101 - 200 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 401 - 500 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.035 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3116 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 101 - 200 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 501 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.016 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3220 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 201 - 300 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 401 - 500 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.410 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3833

ตารางที่ 4.79 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่

ค่าใช้จ่าย ในการเล่น เกมน ออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)						
		น้อยกว่า 50 บาท	51 - 100 บาท	101 - 200 บาท	201 - 300 บาท	301 - 400 บาท	401 - 500 บาท	501บาท ขึ้นไป
กลุ่ม I		2.2340	2.2400	2.2222	2.3485	2.7063	2.8846	2.6529
น้อยกว่า 50 บาท	2.2340	-	0.0060 (0.968)	0.0118 (0.933)	-0.1144 (0.417)	-0.4722 (0.010*)	-0.6506 (0.010*)	-0.4189 (0.019*)
51 - 100 บาท	2.2400	-	-	0.0178 (0.886)	-0.1085 (0.383)	-0.4663 (0.006**)	-0.6446 (0.000**)	-0.4129 (0.013*)
101 - 200 บาท	2.2222	-	-	-	-0.1262 (0.265)	-0.4840 (0.003**)	-0.6624 (0.000**)	-0.4307 (0.006**)
201 - 300 บาท	2.3485	-	-	-	-	-0.3578 (0.027*)	-0.5362 (0.002**)	-0.3045 (0.054)

ตารางที่ 4.79 (ต่อ)

ค่าใช้จ่าย ในการ เล่นเกม ออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)						
		น้อยกว่า 50 บาท	51 - 100 บาท	101 - 200 บาท	201 - 300 บาท	301 - 400 บาท	401 - 500 บาท	501บาท ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.2340	2.2400	2.2222	2.3485	2.7063	2.8846	2.6529
301 - 400 บาท	2.7063	-	-	-	-	-	-0.1784 (0.090)	0.0533 (0.785)
401 - 500 บาท	2.8846	-	-	-	-	-	-	0.2317 (0.262)
501 บาท ขึ้นไป	2.6529	-	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.79 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง ระหว่างค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมออนไลน์ที่แตกต่างกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านความสัมพันธ์ใน ครอบครัว และกลุ่มเพื่อน เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 50 บาท มี ค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 301 - 400 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.010 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4722 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 50 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมออนไลน์ 401 - 500 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.010 และมี ค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6506 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 50 บาทมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 501 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.019 และมีค่าเฉลี่ย ต่างกัน 0.4189 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์น้อยกว่า 51 - 100 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 401 - 500 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ย ต่างกัน 0.4663 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 51 - 100 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มี ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 501 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.013 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6446 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 101 - 200 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่าย ในการเล่นเกมออนไลน์ 301 - 400 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6446 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมออนไลน์ 101 - 200 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการ เล่นเกมออนไลน์ 401 - 500 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6624 กลุ่มที่มี

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 101 - 200 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 501 บาทขึ้นไป โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.006 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4307 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 201 - 300 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 301 - 400 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.027 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3578 กลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 201 - 300 บาท มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ 401 - 500 บาท โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5362

ตารางที่ 4.80 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่

ค่าใช้จ่าย ในการ เล่นเกม ออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)						
		น้อยกว่า 50 บาท	51 - 100 บาท	101 - 200 บาท	201 - 300 บาท	301 - 400 บาท	401 - 500 บาท	501 บาท ขึ้นไป
กลุ่ม I	Mean	2.5404	2.5371	2.7778	2.8062	3.2563	3.3692	3.1529
น้อยกว่า 50 บาท	2.5404	-	0.0033 (0.982)	-0.2374 (0.080)	-0.2658 (0.051)	-0.7158 (0.000**)	-0.8288 (0.000**)	-0.6125 (0.000**)
51 - 100 บาท	2.5371	-	-	-0.2406 (0.044*)	-0.2690 (0.025*)	-0.7191 (0.000**)	-0.8321 (0.000**)	-0.6158 (0.000**)
101 - 200 บาท	2.7778	-	-	-	-0.0284 (0.795)	-0.4785 (0.002**)	-0.5915 (0.000**)	-0.3752 (0.014*)
201 - 300 บาท	2.8062	-	-	-	-	-0.4501 (0.004**)	-0.563 (0.001**)	-0.3468 (0.023*)
301 - 400 บาท	3.2563	-	-	-	-	-	-0.1130 (0.576)	0.1033 (0.583)
401 - 500 บาท	3.3692	-	-	-	-	-	-	0.2163 (0.278)
501 บาท ขึ้นไป	3.1529	-	-	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

H_0 : บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน

H_1 : บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ แตกต่าง

ตารางที่ 4.81 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ ด้านบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	9.090	2	4.545	9.101	0.000**
	ภายในกลุ่ม	200.766	402	0.499		
	รวม	209.856	404			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	23.330	2	11.665	14.866	0.000**
	ภายในกลุ่ม	315.435	402	0.785		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	4.631	2	2.316	5.039	0.007**
	ภายในกลุ่ม	184.745	402	0.460		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	17.456	2	8.728	14.067	0.000**
	ภายในกลุ่ม	249.426	402	0.620		
	รวม	266.883	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	15.698	2	7.849	12.935	0.000**
	ภายในกลุ่ม	243.933	402	0.607		
	รวม	259.631	404			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	15.158	2	7.579	24.592	0.000
	ภายในกลุ่ม	123.888	402	0.308		
	รวม	139.046	404			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.81 พบว่า บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษาและสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และ ด้านอารมณ์ มีค่า Sig. เท่ากับ 0.000, 0.000, 0.007, 0.000 และ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าค่านัยสำคัญ 0.05 ดังนั้น ปฏิเสธ H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากการออนไลน์แตกต่างกัน สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.82 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านสุขภาพร่างกาย เป็นรายคู่

จำนวนชั่วโมงในการเล่น เกมออนไลน์	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean			
	Mean	Difference (I-J)		
		กลุ่ม J		
		คนเดียว	เพื่อน	พี/น้อง
กลุ่ม I	Mean	3.4090	3.1448	2.9913
คนเดียว	3.4090	-	0.2641 (0.000**)	0.4177 (0.000**)
เพื่อน	3.1448	-	-	0.1535 (0.184)
พี/น้อง	2.9913	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.82 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านสุขภาพร่างกาย เป็นรายคู่ กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์คนเดียว มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2641 และกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์คนเดียว มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับพี/น้อง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4177

ตารางที่ 4.83 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับ
ผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงิน เป็นรายคู่

จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกม ออนไลน์		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean		
		Difference (I-J)		
		กลุ่ม J		
กลุ่ม I	Mean	คนเดียว	เพื่อน	พี่/น้อง
คนเดียว	3.0385	-	0.3872 (0.000**)	0.7167 (0.000**)
เพื่อน	2.6512	-	-	0.3295 (0.023*)
พี่/น้อง	2.3217	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.83 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงิน เป็นรายคู่ กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์คนเดียว มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3872 กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์คนเดียว มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับพี่/น้อง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7167 และกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับพี่/น้อง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.023 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3295

ตารางที่ 4.84 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับ
ผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านการศึกษาและสติปัญญา เป็นรายคู่

จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกม ออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean		
		Difference (I-J)		
		กลุ่ม J		
กลุ่ม I		คนเดียว	เพื่อน	พี่/น้อง
Mean	3.5577	3.5577	3.5054	3.2000
คนเดียว	3.5577	-	0.0523 (0.469)	0.3577 (0.002**)
เพื่อน	3.5054	-	-	0.3054 (0.006**)
พี่/น้อง	3.2000	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.84 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านการศึกษาและสติปัญญา เป็นรายคู่ กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์คนเดียว มีค่าเฉลี่ยสูงกว่า กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับพี่/น้อง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3577 และกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับพี่/น้อง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.006 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3054

ตารางที่ 4.85 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่

จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนอนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean		
		Difference (I-J)		
		กลุ่ม J		
กลุ่ม I		คนเดียว	เพื่อน	พี่/น้อง
Mean	2.6244			
คนเดียว	2.6244	-	0.3702 (0.000**)	0.5722 (0.000**)
เพื่อน	2.2542	-	-	0.2020 (0.117)
พี่/น้อง	2.0522	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.85 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่ กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์คนเดียวมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3702 และกลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์คนเดียวมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับพี่ /น้อง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5722

ตารางที่ 4.86 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับ ผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่

จำนวนชั่วโมงในการเล่น เกมออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean		
		Difference (I-J)		
		กลุ่ม J		
กลุ่ม I	Mean	คนเดี่ยว	เพื่อน	พี่/น้อง
คนเดี่ยว	3.0295	-	0.2699 (0.001**)	0.6295 (0.000**)
เพื่อน	2.7596	-	-	0.3596 (0.005**)
พี่/น้อง	2.4000	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.86 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างบุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านอารมณ์ เป็นรายคู่ กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์คนเดียวมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2699 กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์ คนเดี่ยวมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับพี่/น้อง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6295 และ กลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่เล่นเกมออนไลน์กับพี่/น้อง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.005 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3596

สมมติฐานที่ 2.8 ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่นที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ แตกต่างกัน

H_0 : ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่นที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ไม่ แตกต่างกัน

H_1 : ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่น ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.87 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ด้านประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่นแตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน

ผลกระทบจากเกมออนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	1.007	3	0.336	0.644	0.587
	ภายในกลุ่ม	208.849	401	0.521		
	รวม	209.856	404			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	12.370	3	4.123	5.066	0.002**
	ภายในกลุ่ม	326.394	401	0.814		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	3.093	3	1.031	2.219	0.085
	ภายในกลุ่ม	186.284	401	0.465		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	13.200	3	4.400	6.955	0.000**
	ภายในกลุ่ม	253.683	401	0.633		
	รวม	266.883	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	10.294	3	3.431	5.518	0.001**
	ภายในกลุ่ม	249.337	401	0.622		
	รวม	259.631	404			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	1.007	3	0.336	0.644	0.587
	ภายในกลุ่ม	208.849	401	0.521		
	รวม	209.856	404			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.87 พบว่า ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่น ที่แตกต่างกันมี ผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อนและด้าน

ตารางที่ 4.89 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่าง ประเภทของเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่

จำนวนชั่วโมงใน การเล่นเกม ออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)			
		กลุ่ม J			
		เกมแอคชั่น/ เกมต่อสู้	เกมผจญภัย/ เกมวางแผน	เกมเดิน	เกมแข่งรถ/ เกมกีฬา
กลุ่ม I	Mean	2.6462	2.3367	2.1865	2.6408
เกมแอคชั่น/ เกมต่อสู้	2.6462	-	0.3094 (0.009**)	0.4597 (0.000**)	0.0053 (0.972)
เกมผจญภัย/ เกมวางแผน	2.3367	-	-	0.1502 (0.109)	-0.3041 (0.020*)
เกมเดิน	2.1865	-	-	-	-0.4544 (0.001**)
เกมแข่งรถ/ เกมกีฬา	2.6408	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.89 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่าง ระหว่างประเภทของเกมออนไลน์ที่ ชอบเล่นที่แตกต่างกันกับผล กระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อน กลุ่มที่ชอบเล่นเกมแอคชั่น /เกมต่อสู้มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ชอบเล่นเกมผจญภัย /เกม วางแผน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.009 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3094 กลุ่มที่ชอบเล่นเกมแอคชั่น /เกมต่อสู้ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ชอบเล่น เกม เดิน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4597 กลุ่มที่ชอบเล่นเกมผจญภัย /เกมวางแผน มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่ชอบ เล่นเกมแข่งรถ /เกมกีฬา โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.020 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3041 กลุ่มที่ชอบเล่นเกมเดินมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่ม ที่ชอบเล่นเกมแข่งรถ/เกมกีฬา โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4544

ตารางที่ 4.90 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่าง ประเภทของเกมออนไลน์ ที่แตกต่างกันกับผลกระทบ จากเกมออนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่

จำนวนชั่วโมงใน การเล่น เกม ออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)			
		กลุ่ม J			
		เกมแอคชั่น/ เกมต่อสู้	เกมผจญภัย/ เกมวางแผน	เกมเดิน	เกมแข่งรถ/ เกมกีฬา
กลุ่ม I	Mean	3.1200	2.7949	2.6602	2.9592
เกมแอคชั่น/ เกมต่อสู้	3.1200	-	0.3251 (0.005**)	0.4598 (0.000**)	0.1608 (0.282)
เกมผจญภัย/ เกมวางแผน	2.7949	-	-	0.1348 (0.147)	-0.1642 (0.203)
เกมเดิน	2.6602	-	-	-	-0.2990 (0.024*)
เกมแข่งรถ/ เกมกีฬา	2.9592	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.90 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่าง ระหว่างประเภทของเกมออนไลน์ที่ ชอบเล่นที่แตกต่างกับผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านอารมณ์ กลุ่มที่ชอบเล่นเกม แอคชั่น/เกมต่อสู้มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ชอบเล่นเกมผจญภัย /เกมวางแผน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.005 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3251 กลุ่มที่ชอบเล่นเกมแอคชั่น /เกมต่อสู้มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่ชอบเล่นเกม เดิน โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4598 กลุ่มที่ชอบเล่นเกมเดินมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่ชอบเล่นเกมแข่งรถ/เกมกีฬา โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.020 และมีค่า เฉลี่ยต่างกัน 0.3041 กลุ่มที่ ชอบเล่นเกมเดินมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่ชอบเล่นเกมแข่งรถ /เกมกีฬา โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.024 และ มีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.2990

สมมติฐานที่ 2.9 วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกม ออนไลน์ แตกต่างกัน

H_0 : วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ไม่แตกต่างกัน

H_1 : วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.91 การทดสอบความแตกต่างระหว่างปัจจัยด้าน พฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนอนไลน์

ผลกระทบจากเกมนอนไลน์		SS	df	M.S.	F	Sig.
ด้านสุขภาพร่างกาย	ระหว่างกลุ่ม	4.615	4	1.154	2.249	0.063
	ภายในกลุ่ม	205.241	400	0.513		
	รวม	209.856	404			
ด้านการเงิน	ระหว่างกลุ่ม	40.478	4	10.120	13.570	0.000**
	ภายในกลุ่ม	298.286	400	0.746		
	รวม	338.764	404			
ด้านการศึกษาและสติปัญญา	ระหว่างกลุ่ม	1.098	4	0.274	0.583	0.675
	ภายในกลุ่ม	188.278	400	0.471		
	รวม	189.376	404			
ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน	ระหว่างกลุ่ม	11.123	4	2.781	4.349	0.002**
	ภายในกลุ่ม	255.760	400	0.639		
	รวม	266.883	404			
ด้านอารมณ์	ระหว่างกลุ่ม	20.922	4	5.231	8.765	0.000**
	ภายในกลุ่ม	238.709	400	0.597		
	รวม	259.631	404			
รวม	ระหว่างกลุ่ม	4.615	4	1.154	2.249	0.063
	ภายในกลุ่ม	205.241	400	0.513		
	รวม	209.856	404			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.91 พบว่า วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002, 0.000 และ 0.000 ซึ่งน้อยกว่าค่านัยสำคัญ 0.05 ดังนั้น ปฏิเสธ H_0 ยอมรับสมมติฐาน H_1 แสดงว่า วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกัน สามารถทดสอบ LSD ต่อไปได้

ตารางที่ 4.92 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกันในด้านการเงินเป็นรายคู่

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
		กลุ่ม J				
		เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่	เพื่อหาเพื่อน	เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ	เพื่อความบันเทิง	เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม
กลุ่ม I	Mean	2.8939	2.8539	3.2217	2.4724	3.6000
เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่	2.8939	-	0.0400 (0.776)	-0.3278 (0.049*)	0.4215 (0.001**)	-0.7061 (0.002**)
เพื่อหาเพื่อน	2.8539	-	-	-0.3678 (0.019*)	0.3815 (0.001**)	-0.7461 (0.001**)
เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ	3.2217	-	-	-	0.7493 (0.000**)	-0.3783 (0.109)
เพื่อความบันเทิง	2.4724	-	-	-	-	-1.1276 (0.000**)
เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม	3.6000	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.92 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกันใน ด้านการเงินเป็นรายคู่ กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการ

เล่นเกมออนไลน์เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.049 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3278 กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อความบันเทิง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4215 กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่มีค่าน้อยกว่า กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.002 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7061 กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อหาเพื่อนมีค่าน้อยกว่า กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.019 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3678 กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อหาเพื่อน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อความบันเทิง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.3815 กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อหาเพื่อนมีค่าน้อยกว่า กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7461 กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่ออยากเป็นผู้ชนะมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อความบันเทิง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.7493 กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อความบันเทิงมีค่าน้อยกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 1.1276

ตารางที่ 4.93 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่าง วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ที่แตกต่างกันกับ ผลกระทบจากเกมนออนไลน์แตกต่างกัน ในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่

		ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
		กลุ่ม J				
วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์	Mean	เพื่อ	เพื่อหา	เพื่ออยาก	เพื่อความ	เพื่อหาเงิน
		เรียนรู้สิ่งใหม่	เพื่อน	เป็นผู้ชนะ	บันเทิง	จากการเล่นเกม
กลุ่ม I	Mean	2.3970	2.3483	2.5957	2.2627	2.9579
เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่	2.3970	-	0.0487	-0.1987	0.1343	-0.5609
			(0.708)	(0.197)	(0.242)	(0.007**)

ตารางที่ 4.93 (ต่อ)

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)					
	Mean	กลุ่ม J				
		เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่	เพื่อหาเพื่อน	เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ	เพื่อความบันเทิง	เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม
กลุ่ม I	Mean	2.3970	2.3483	2.5957	2.2627	2.9579
เพื่อหาเพื่อน	2.3483	-	-	-0.2473 (0.089)	0.0856 (0.407)	-0.6096 (0.003**)
เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่	2.3970	-	0.0487 (0.708)	-0.1987 (0.197)	0.1343 (0.242)	-0.5609 (0.007**)
เพื่อหาเพื่อน	2.3483	-	-	-0.2473 (0.089)	0.0856 (0.407)	-0.6096 (0.003**)
เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ	2.5957	-	-	-	0.3329 (0.012*)	-0.3622 (0.097)
เพื่อความบันเทิง	2.2627	-	-	-	-	-0.6952 (0.000**)
เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม	2.9579	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.93 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันใน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และกลุ่มเพื่อนเป็นรายคู่ กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.007 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.5609 กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ เพื่อหาเพื่อน ใหม่มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.003 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6096 กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์เพื่ออยากเป็นผู้ชนะมีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ เพื่อความบันเทิง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ

0.012 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6952 และกลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์เพื่อความบันเทิง มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.6952

ตารางที่ 4.94 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบระหว่างวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันกับ ผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันในด้านอารมณ์เป็นรายคู่

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์	Mean	ผลต่างของค่าเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม Mean Difference (I-J)				
		กลุ่ม J				
		เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่	เพื่อหาเพื่อน	เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ	เพื่อความบันเทิง	เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม
กลุ่ม I	Mean	2.7121	2.7865	3.1957	2.7081	3.5895
เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่	2.7121	-	-0.0744 (0.554)	-0.4835 (0.001**)	0.0040 (0.971)	-0.8774 (0.000**)
เพื่อหาเพื่อน	2.7865	-	-	-0.4091 (0.004**)	0.0784 (0.432)	-0.8030 (0.000**)
เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ	3.1957	-	-	-	0.4875 (0.000**)	-0.3938 (0.062)
เพื่อความบันเทิง	2.7081	-	-	-	-	-0.8814 (0.000**)
เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม	3.5895	-	-	-	-	-

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

จากตารางที่ 4.94 พบว่า ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่าง วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์ที่แตกต่างกันกับผลกระทบจากเกมนอนไลน์แตกต่างกันใน ด้านอารมณ์เป็นรายคู่ กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4835 กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่า กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการ

เล่นเกมออนไลน์เพื่อหาเงินจากการเล่นเกมโดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8774 กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อหาเพื่อน/พบปะเพื่อนใหม่มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.004 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4091 กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อหาเพื่อน มีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อหาเงิน จากการเล่นเกม โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8030 กลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ มีค่าเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์เพื่อ ความบันเทิง โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.4875 และกลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เพื่อความบันเทิงมีค่าเฉลี่ยน้อยกว่ากลุ่มที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม โดยมีค่า Sig. เท่ากับ 0.000 และมีค่าเฉลี่ยต่างกัน 0.8814

ตารางที่ 4.95 สรุปผลการทดสอบสมมุติฐานเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านประชากรศาสตร์ที่มีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์

ปัจจัยด้าน ประชากรศาสตร์	ผลกระทบจากเกมออนไลน์										
	ด้านสุขภาพ ร่างกาย		ด้านการเงิน		ด้านการศึกษา และสติปัญญา		ด้าน ความสัมพันธ์ ในครอบครัว และกลุ่ม เพื่อน		ด้านอารมณ์		
	แตก ต่าง	ไม่ แตก ต่าง	แตก ต่าง	ไม่ แตก ต่าง	แตก ต่าง	ไม่ แตก ต่าง	แตก ต่าง	ไม่ แตก ต่าง	แตก ต่าง	ไม่ แตก ต่าง	
1. เพศ		✓		✓	✓				✓		✓
2. อายุ		✓	✓			✓	✓			✓	
3. ขณะที่กำลังศึกษา	✓		✓		✓		✓			✓	
4. ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษา	✓		✓		✓		✓			✓	
5. สถานที่พักในปัจจุบัน	✓		✓		✓		✓				✓
6. ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน		✓		✓	✓		✓			✓	
7. เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน		✓	✓		✓			✓	✓	✓	✓

ตารางที่ 4.96 สรุปผลการทดสอบสมมุติฐานเกี่ยวกับปัจจัยทางด้านพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มี
ผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์

ปัจจัยพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์	ผลกระทบจากเกมออนไลน์									
	ด้านสุขภาพ		ด้านการเงิน		ด้าน การศึกษา และ สติปัญญา		ด้าน ความสัมพันธ์ ในครอบครัว และกลุ่ม เพื่อน		ด้านอารมณ์	
	ร่างกาย									
	แตก ต่าง	ไม่ แตก ต่าง	แตก ต่าง	ไม่ แตก ต่าง	แตก ต่าง	ไม่ แตก ต่าง	แตก ต่าง	ไม่ แตก ต่าง	แตก ต่าง	ไม่ แตก ต่าง
1. ระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์	✓		✓		✓		✓		✓	
2. จำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์	✓		✓		✓		✓		✓	
3. จำนวนชั่วโมงในการเล่น เกมออนไลน์	✓		✓		✓		✓		✓	
4. ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกม ออนไลน์		✓	✓		✓		✓		✓	
5. สถานที่ในการเล่น เกมออนไลน์		✓	✓		✓		✓		✓	
6. ค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมออนไลน์	✓		✓		✓		✓		✓	
7. บุคคลที่ร่วมเล่นเกม ออนไลน์	✓		✓		✓		✓		✓	
8. ประเภทของเกมออนไลน์ ที่ชอบเล่น		✓	✓		✓		✓		✓	
9. วัตถุประสงค์ในการเล่น เกมออนไลน์		✓	✓		✓		✓		✓	

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การค้นคว้าอิสระ ในครั้งนี้ เป็น การศึกษาพฤติกรรม การเล่น เกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี และผลกระทบ จากเกมออนไลน์ โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาที่ศึกษาอยู่ระดับชั้นปริญญาตรีของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 405 คน ซึ่งสรุปผลการวิจัยออกเป็น 4 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ส่วนที่ 3 แสดงข้อมูลเกี่ยวกับการวัดระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

5.1 สรุปผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์

เพศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศ หญิง จำนวน 208 คน คิดเป็นร้อยละ 51.40 และเพศชาย จำนวน 197 คน คิดเป็นร้อยละ 48.60

อายุ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีอายุ 19 - 20 ปี จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 39.50 รองลงมาคือ อายุ 21 - 22 ปี จำนวน 144 คน คิดเป็นร้อยละ 35.60 อายุ 17 - 18 ปี จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 14.80 อายุ 23 - 24 ปี จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 6.90 และอายุตั้งแต่ตั้งแต่ 25ปีขึ้นไป จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 ตามลำดับ

คณะที่ศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม ศึกษาอยู่ในคณะศิลปศาสตร์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 คณะครุศาสตร์ อดสาหกรรมจำนวน 45 คน คิดเป็น ร้อย ละ 11.11 คณะวิศวกรรมศาสตร์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 คณะบริหารธุรกิจ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 คณะศิลปกรรมศาสตร์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 และคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 11.11 ตามลำดับ

ชั้นปีการศึกษา พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 3 จำนวน 124 คน คิดเป็นร้อยละ 30.60 รองลงมาคือ ชั้นปีที่ 2 จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.40 ชั้นปีที่ 1 จำนวน 90 คน คิดเป็นร้อยละ 22.20 ชั้นปีที่ 4 จำนวน 63 คน คิดเป็นร้อยละ 15.60 และชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 ตามลำดับ

ที่พัก พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่พักอยู่หอพักนอกมหาวิทยาลัยจำนวน 233 คน คิดเป็นร้อยละ 57.53 รองลงมาพักอยู่บ้าน (บิดา - มารดา) จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 28.15 พักอยู่บ้านญาติ จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 7.41 และพักอยู่หอพักในมหาวิทยาลัย จำนวน 28 คน คิดเป็นร้อยละ 6.91 ตามลำดับ

ค่าใช้จ่ายที่ได้รับ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ได้รับค่าใช้จ่ายต่อเดือน 5,501 - 6,000 บาท จำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 32.84 รองลงมาได้รับค่าใช้จ่ายต่อเดือน 6,001 - 6,500 บาท จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 23.95 ได้รับค่าใช้จ่าย ต่อเดือน 5,000 - 5,500 บาท จำนวน 73 คน คิดเป็นร้อยละ 18.02 ได้รับค่าใช้จ่ายต่อเดือน 6,501 - 7,000 บาท จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 11.85 ได้รับค่า ใช้จ่ายต่อเดือน 6,501 - 7,000 บาท จำนวน 31 คน คิดเป็น ร้อยละ 7.65 และได้รับค่าใช้จ่ายต่อเดือนต่ำกว่า 5,000 บาท จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 5.68 ตามลำดับ

เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่มีเกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน คือ 2.51 - 3.00 จำนวน 146 คน คิดเป็นร้อยละ 36.05 รองลงมามีเกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน คือ 2.01 - 2.50 จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 28.89 เกรดเฉลี่ยสะสมใน ปัจจุบัน คือ 3.01 - 3.50 จำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 28.15 เกรดเฉลี่ยสะสม ในปัจจุบัน คือ 3.51 - 4.00 จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.43 และมีเกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน คือ ต่ำกว่า 2.00 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.48 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

ระยะเวลาการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มี ระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ 1 - 2 ปี จำนวน 132 คน คิดเป็นร้อย ละ 32.59 รองลงมา มีระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ 2 - 3 ปี จำนวน 111 คน คิดเป็นร้อยละ 27.41 มีระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ น้อยกว่า 1 ปี จำนวน 61 คน คิดเป็นร้อยละ 15.06 มีระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ 3 - 4 ปี จำนวน 57 คน คิดเป็นร้อยละ 14.07 มีระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ 4 - 5 ปี จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 5.93 และ มีระยะเวลาในการเล่น เกมออนไลน์ 5 ปีขึ้นไป จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 4.94 ตามลำดับ

จำนวนครั้งในการเล่น เกมออนไลน์ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มี จำนวนครั้งใน การเล่นเกมออนไลน์ 4 - 6 ครั้ง ต่อสัปดาห์ จำนวน 184 คน คิดเป็นร้อยละ 45.43 รองลงมา มีจำนวน

ครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 3 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 38.77 มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ 7 - 9 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 10.62 มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ 15 ครั้งขึ้นไปต่อสัปดาห์ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.22 มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ 10 - 12 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.73 และ มีจำนวนครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์ 13 - 15 ครั้งต่อสัปดาห์ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.23 ตามลำดับ

จำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมง จำนวน 231 คน คิดเป็นร้อยละ 57.00 รองลงมา มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 4 - 5 ชั่วโมง จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.40 มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนน้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.40 มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 6 - 7 ชั่วโมง จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.70 และ มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 8 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50 ตามลำดับ

ช่วงเวลาที่ใช้เล่นเกมออนไลน์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 16.01 - 20.00 น. จำนวน 151 คน คิดเป็นร้อยละ 37.30 รองลงมา มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 20.01 - 24.00 น. จำนวน 119 คน คิดเป็น ร้อยละ 29.40 มีช่วงเวล ำในการเล่นเกมนออนไลน์ 12.01 - 16.00 น. จำนวน 85 คน คิดเป็น ร้อยละ 21.00 มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 08.01 - 12.00 น. จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.10 มีช่วงเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 0.01 - 04.00 น. จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 3.20 และ มีช่วงเวล ำในการเล่นเกมนออนไลน์ 04.01 - 12.00 น. จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 1.00 ตามลำดับ

สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมออนไลน์ จำนวน 242 คน คิดเป็นร้อยละ 59.80 รองลงมา เล่นเกมออนไลน์ที่บ้าน, หอพัก จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 38.50 และมีเล่นเกมออนไลน์ที่ในสถานศึกษาจำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.70 ตามลำดับ

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เล่นมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 101 - 200 บาท จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.40 รองลงมา มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 201 - 300 บาท จำนวน 97 คน คิดเป็นร้อยละ 24.40 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 51 - 100 บาท จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.30 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์น้อยกว่า 50 บาท จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 11.60 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 501 บาทขึ้นไป จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 8.40 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 301 - 400 บาท จำนวน 32 คน คิดเป็น

ร้อยละ 7.90 และมีค่าใช้จ่าย ในก ารเล่นเกมออนไลน์ 401 - 500 บาท จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 6.40 ตามลำดับ

บุคคลที่ร่วมเล่นเกมออนไลน์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์กับเพื่อน จำนวน 203 คน คิดเป็นร้อยละ 50.10 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์คนเดียว จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 38.50 และเล่นเกมออนไลน์กับพี่/น้อง จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.40 ตามลำดับ

ประเภทของเกมออนไลน์ที่ชอบเล่น พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ประเภทเกมผจญภัย /เกมวางแผนจำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 39.01 รองลงมา เล่นเกมออนไลน์ประเภทเกมเดิน จำนวน 133 คน คิดเป็นร้อยละ 32.84 เล่นเกมออนไลน์ประเภทเกมแอคชั่น /เกมต่อสู้ จำนวน 65 คน คิดเป็นร้อยละ 16.05 เล่นเกม ออนไลน์ประเภท เกมแข่งรถ/เกมกีฬาจำนวน 49 คน คิดเป็นร้อยละ 12.10 ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์เพื่อความบันเทิง/ความสุขสานานเพลิดเพลิน /ผ่อนคลายความตึงเครียดจำนวน 185 คน คิดเป็นร้อยละ 45.68 รองลงมาเล่นเกมออนไลน์เพื่อหาเพื่อน /พบปะเพื่อนใหม่ จำนวน 89 คนคิดเป็นร้อยละ 21.98 เล่นเกมออนไลน์เพื่อเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ /ทดแทนความเหงา จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.30 เล่นเกมออนไลน์ เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ /ต้องการการยอมรับจากผู้อื่นจำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 11.36 และเล่นเกมออนไลน์เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม จำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 4.69 ตามลำดับ

ส่วนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับการวัดระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์

ด้านสุขภาพร่างกาย พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย อันดับที่ 1 เมื่อเล่นเกมออนไลน์นานๆจะรู้สึกมีปัญหาเกี่ ยวกับระบบสายตา เกิดอาการปวดตา สายตาสั้น อยู่ในระดับมาก อันดับที่ 2 ท่านเคยปวด หลัง ปวดนิ้ว นิ้วแข็งเมื่อต้องนั่งเล่นเกมออนไลน์หน้าคอมพิวเตอร์นานๆอยู่ในระดับมาก อันดับที่ 3 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านต้องนอนดึกหรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง อยู่ในระดับปานกลาง อันดับที่ 4 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านมักลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา อยู่ในระดับปานกลาง อันดับที่ 5 ท่านรู้สึกว่าร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่ายขึ้นอยู่ในระดับปานกลาง ตามลำดับ

ด้านการเงิน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ด้านการเงิน อันดับที่ 1 ท่านมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับ ปานกลาง อันดับที่ 2 ท่านเสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับปานกลาง อันดับที่ 3 ท่านต้องลดค่าใช้จ่ายส่วนอื่นในประจำวันเพื่อใช้ในการเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง

อันดับที่ 4 ท่านมีรายได้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับ อันดับที่ 5 ท่านต้องหาช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้นเพื่อนำเงินมาเล่นเกมอยู่ในระดับน้อย ตามลำดับ

ด้านการศึกษาและสติปัญญา พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านการศึกษาและสติปัญญาอันดับที่ 1 เกมออนไลน์ทำให้ท่านมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมาก อันดับที่ 2 เกมออนไลน์ทำให้ท่านใช้คอมพิวเตอร์ได้ดีขึ้นอยู่ในระดับมาก อันดับที่ 3 นักศึกษาที่ส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์มีความสนใจด้านการเรียนลดลงอยู่ในระดับปานกลาง อันดับที่ 4 นักศึกษาส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์มักมีผลการเรียนต่ำลงอยู่ ในระดับปานกลาง อันดับที่ 5 นักศึกษาส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์มักขาดความ รับผิดชอบในการะที่ได้รับมอบหมายอยู่ในระดับปานกลาง ตามลำดับ

ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน อันดับที่ 1 ท่านรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับมาก อันดับที่ 2 ท่านทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวและเพื่อนน้อยลงอยู่ในระดับน้อย อันดับที่ 3 ท่านพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนน้อยลงอยู่ในระดับน้อย อันดับที่ 4 ท่านทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์อยู่ในระดับน้อย อันดับที่ 5 เกมออนไลน์ทำให้ท่านมีเพื่อนในชั้นเรียนน้อยลงอยู่ในระดับน้อย ตามลำดับ

ด้านอารมณ์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านอารมณ์ อันดับที่ 1 ท่านมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับมาก อันดับที่ 2 ท่านมีความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน เมื่อได้เล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับมาก อันดับที่ 3 ท่านมีความรู้สึกทะเลาะทะเลาะ หรืออยากเอาชนะผู้อื่นอยู่เสมออยู่ในระดับน้อย อันดับที่ 4 ท่านมีความรู้สึกหงุดหงิดหรือกระวนกระวายใจ เมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับน้อย อันดับที่ 5 ท่านมักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ หรือผู้อื่นอยู่ในระดับน้อยมี ตามลำดับ

ส่วนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

เพศ พบว่าเพศที่แตกต่างกันมีผลต่อ ผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ไม่แตกต่างกัน ส่วนด้านการศึกษาและสติปัญญา มีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์แตกต่างกัน

อายุ พบว่าอายุที่แตกต่างกันมี ผลต่อ ผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์แตกต่างกัน ส่วนด้านสุขภาพร่างกายและด้านการศึกษาและสติปัญญา มีผลต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ไม่แตกต่างกัน

สถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่าสถานที่ในการเล่นเกมนออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์ ด้านการเงิน และ ด้านการศึกษา และสติปัญญา แตกต่างกัน ส่วนด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ไม่แตกต่างกัน

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่าค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์ ด้านการเงิน ด้านการศึกษา และสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนและ ด้านอารมณ์ แตกต่างกัน

บุคคลที่ร่วมเล่นเกมนออนไลน์ พบว่าบุคคลที่ร่วมเล่นเกมนออนไลน์ ที่แตกต่างกันมี ผลต่อผลกระทบจากการเล่น เกมนออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านการเงิน ด้านการศึกษา และสติปัญญา ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ แตกต่างกัน

ประเภทของเกมนออนไลน์ที่ชอบเล่น พบว่าประเภทของเกมนออนไลน์ที่ชอบเล่น ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนและ ด้านอารมณ์ แตกต่างกัน ส่วนด้านสุขภาพร่างกายและด้านการศึกษาและสติปัญญา ไม่แตกต่างกัน

วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่าวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ ที่แตกต่างกันมีผลต่อผลกระทบจากเกมนออนไลน์ ด้านการเงิน ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน และด้านอารมณ์ แตกต่างกัน ส่วนด้านสุขภาพร่างกายและด้านการศึกษาและสติปัญญา ไม่แตกต่างกัน

5.2 การอภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบ สามารถสรุปประเด็นที่สำคัญมาอภิปรายผล ได้ดังนี้

พบว่าผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนใหญ่เป็นเพศ หญิง มีอายุ 19 - 20 ปี ศึกษาอยู่ในคณะศิลปศาสตร์ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ อยู่ระดับชั้นปีที่ 3 พักอยู่หอพักนวมมหาวิทยาลัย ได้รับค่าใช้จ่ายต่อเดือน 5,501 - 6,000 บาท มีเกรดเฉลี่ยสะสม ในปัจจุบัน 2.51 - 3.00 พบว่ามีระยะเวลาในการเล่นเกมนออนไลน์ 1 - 2 ปี มีจำนวนครั้งในการเล่น เกมนออนไลน์ 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ มีจำนวนชั่วโมงในการเล่นเกมนออนไลน์ 2 - 3 ชั่วโมง ช่วงเวลา ในการเล่นเกมนออนไลน์ 16.01 - 20.00 น. เล่นเกมนออนไลน์ที่ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมนออนไลน์ มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนออนไลน์ 101 - 200 บาท เล่นเกมนออนไลน์กับเพื่อน เล่นเกมนออนไลน์ประเภทเกมผจญภัย /เกมวางแผน และเล่นเกมนออนไลน์เพื่อความบันเทิง/ความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน /ผ่อนคลายความตึงเครียด โดยส่วนใหญ่แล้วกลุ่มตัวอย่างอยู่ในช่วง

วัยรุ่น ซึ่งรายได้ส่วนใหญ่ยังคงต้องพึ่งพาผู้ปกครอง ในช่วงวัยนี้เป็นช่วงที่ชอบแสวงหาสิ่งแปลกใหม่ ให้กับตนเองเกมออนไลน์จึงเป็นสิ่งที่เข้าไปอยู่ในชีวิตประจำวันได้ไม่ยาก

ระดับความคิดเห็น ต่อผลกระทบจากเกมออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย อันดับที่ 1 เมื่อเล่นเกมออนไลน์นานๆจะรู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา เกิดอาการปวดตา สายตาสั้น อยู่ในระดับมาก ด้านการเงิน อันดับที่ 1 ท่านมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ อยู่ในระดับปานกลาง ด้านการศึกษาและสติปัญญาอันดับที่ 1 เกมออนไลน์ทำให้ท่านมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอยู่ในระดับมาก ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน อันดับที่ 1 ท่านรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับ มาก ด้านอารมณ์ อันดับที่ 1 ท่านมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นเกมออนไลน์อยู่ในระดับมาก

สอดคล้องกับผลวิจัยของ ชาริน เสวกจันทร์ (2552) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง พฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี พบว่า ส่วนใหญ่ มีช่วงเวลาในการเล่นเกมออนไลน์ 16.00 - 20.00 น. และวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมออนไลน์ คือ เพื่อความเพลิดเพลิน และความสนุกสนาน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีผลกระทบด้านสุขภาพสูงสุด คือ เมื่อเล่นเกมออนไลน์นานๆจะรู้สึกปวดตา ปวดหลัง ปวดนิ้ว มึนศีรษะหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา

สอดคล้องกับผลวิจัยของสุรพล สิห์สุรงค์ (2551) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมคอมพิวเตอร์ และมักจะเล่นเกมออนไลน์ร่วมกับเพื่อน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีทัศนคติที่มีต่อการเล่นเกม ออนไลน์ ได้แก่ การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิด ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และสามารถใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ได้ดีขึ้น

สอดคล้องกับผลวิจัยของศุภสรณ์ บุญเรือง (2549) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น พบว่า ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 19 - 20 ปีมีประสบการณ์ในการเล่นเกมออนไลน์ 1 - 2 ปี ความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ย 4 - 6 ครั้งต่อสัปดาห์ ใช้เวลาในการเล่น 2 - 3 ชั่วโมงต่อครั้ง สถานที่ในการเล่นเกมออนไลน์ คือ ที่ร้านเกม

สอดคล้องกับผลวิจัยของกิตติศักดิ์ หาญกล้า (2548) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การรับรู้ผลกระทบจากสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาในอำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี พบว่า การรับรู้ผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ ช่วยให้มีความคิดสร้างสรรค์ ฝึกทักษะการใช้คอมพิวเตอร์

5.3 ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ในการศึกษาเรื่องพฤติกรรม การเล่นเกมออนไลน์ ผลการศึกษา พบว่า กลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นเกมออนไลน์ประเภท เกมผจญภัย/เกมวางแผน ซึ่งเกมประเภทนี้ มีเนื้อหา ความรุนแรงไม่มากนัก กลุ่มตัวอย่างมีวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนออนไลน์ คือ เพื่อความบันเทิง/ความสนุกสนานเพลิดเพลิน / ผ่อนคลายความตึงเครียด ซึ่งตรงกับผลการวิจัย เรื่องผลกระทบจากเกมนออนไลน์ในด้านอารมณ์ คือ กลุ่มตัวอย่างมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นเกมออนไลน์ โดยกลุ่มตัวอย่างนิยมเล่นเกมออนไลน์ในช่วงเวลา 16.00 - 20.00 น. มากที่สุด ดังนั้น จึงเห็นได้ว่าจากผลการวิจัย ช่วงเวลาที่นักศึกษานิยมเล่นเกมออนไลน์มากที่สุดนั้นเป็นช่วงเวลา หลังเลิกเรียน ซึ่งเป็นช่วงที่นักศึกษาคอร์ใช้เวลาในการทำการบ้าน ทำรายงาน หรือทำกิจกรรมร่วมกับครอบครัวหรือกลุ่มเพื่อน ซึ่งถ้านักศึกษาใช้ช่วงเวลานี้ไปกับการเล่นเกมออนไลน์มากเกินไปโดยไม่มี การแบ่งเวลาที่ถูกต้องก็จะส่งผลกระทบต่อ ด้านการเรียน และด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน ซึ่งจะเห็นได้ว่าปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์ส่วนใหญ่จะอยู่ที่การจัดสรรเวลาในการเล่นเกมน ดังนั้น นักศึกษาคอร์แบ่งเวลาในการเล่น เกมให้เหมาะสม

2. ในการศึกษาเรื่อง ผลกระทบ จากเกมนออนไลน์ ผลการ ศึกษา พบว่า เกมออนไลน์มีผลกระทบทั้งทางประโยชน์ และโทษ ประโยชน์ จากเกมนออนไลน์ คือ ด้านการศึกษาและสติปัญญา เกมออนไลน์ทำให้ ผู้เล่นเกิด ความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มขึ้น ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน เกมออนไลน์ทำ ให้ผู้เล่นรู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น ด้านอารมณ์ เกมออนไลน์ทำให้ ผู้เล่นมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด ส่วนโทษจากเกมนออนไลน์ ด้านสุขภาพร่างกาย เกมออนไลน์ทำให้ผู้เล่นมีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา ดังนั้น ควรแบ่งเวลาในการเล่นให้เหมาะสม ไม่ควรจ้อง จอคอมพิวเตอร์เป็น เวลานาน ต่อเนื่องกัน ควรจะกระพริบตา, หลับตา หรือหยุด พักสายตา สัก 5-10 นาที แล้วค่อยกลับมา นั่งหน้าจออีกใหม่ ม่ เพื่อเป็นการถนอมสายตาจากการจ้องจอคอมพิวเตอร์เป็น เวลานาน ด้านการเงิน เกมออนไลน์ทำให้ ผู้เล่นมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้น ดังนั้น ควรที่จะมีการวางแผน ทางด้านการเงิน เพื่อไม่ให้กระทบกับค่าใช้จ่ายประจำวัน

5.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในอนาคต

1. การค้นคว้าในครั้งนีใช้แบบสอบถามซึ่งสอบถามเฉพาะนักศึกษาที่เล่นเกมออนไลน์ ควร มีการสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้ปกครอง ครู อาจารย์ ที่มีต่อการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา
2. การศึกษาคั้ง นี้เป็นการศึกษาเฉพาะพฤติกรรมและผลกระทบจากเกมนออนไลน์เท่านั้น ควรมีการศึกษาทางด้านประเภทและเนื้อหาของเกมนออนไลน์ที่มีอิทธิพลต่อนักศึกษาในยุคนี้

3. ควรศึกษาการเปรียบเทียบพฤติกรรมและผลกระทบจากเกมออนไลน์ระหว่างนักเรียนและนักศึกษา เพื่อให้ทราบถึงความแตกต่างทางด้านพฤติกรรมและผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักเรียนและนักศึกษาในแต่ละระดับชั้นการศึกษา

4. ควรมีการศึกษาเชิงลึกถึงพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เช่น การติดเกม การขายของที่ได้จากเกมเป็นเงินจริง การนัดเจอกับผู้เล่นนอกเกม ปัญหาความรุนแรง



บรรณานุกรม

- กิตติศักดิ์ หาญกล้า. 2548. การรับรู้ผลกระทบจากสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา ใน
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี . ปรินญาณิเทศศาสตรมหาบัณฑิต . สาขาวิชานิติศาสตร์ .
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- กิตติชาติ บุญชื้อ. 2535. สอนลูกให้เล่นวิดีโอเกมดีไหม. นิตยสารรักลูก(พฤศจิกายน) : 158 – 160.
- กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร . 2555. “เกมออนไลน์ Online game” [ออนไลน์].
เข้าถึงได้จาก : <http://www.tkc.go.th/wiki/maxView/sort/byView/page/19>, [สืบค้นเมื่อ 7
มกราคม 2555]
- กัลยา วานิชย์บัญชา . 2546. การวิเคราะห์สถิติ : สถิติสำหรับการบริหารและวิจัย . กรุงเทพฯ : ศูนย์
หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จักรกฤษณ์ สังข์ทองโรจน์ . 2550. ปัจจัยทางการตลาดที่มีผลต่อการตัดสินใจเล่นเกมออนไลน์ของ
ผู้บริโภคในเขตกรุงเทพมหานคร . ปรินญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต . สาขาวิชาการตลาด .
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- จิราพร เพชรดำ. 2555. “โกลเดน (1984) ความหมายของพฤติกรรม ” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก :
<http://province.m-culture.go.th/nakhonnayok/research/R1.pdf>, [สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม
2555]
- จารวี ยิ่งยืน. 2549. สัมพันธภาพในครอบครัว สัมพันธภาพในกลุ่มเพื่อน และการเปิดรับสื่อเกม
ออนไลน์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาแห่งหนึ่งใน เขตอำเภอ
เมือง จังหวัดสมุทรปราการ . วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต . สาขาวิชาพัฒน
สังคมศาสตร์. โครงการสหวิทยาการระดับบัณฑิตศึกษา. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชูดา จิตพิทักษ์. 2525. พฤติกรรมศาสตร์เบื้องต้น. กรุงเทพฯ : บริษัทสารมวลชน.
- ดลฤดี คุ้มพูล. 2547. พฤติกรรมการเล่น ผลกระทบและแนวทางการพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์สำหรับ
เยาวชนชายไทย . ปรินญาคุรุศาสตรมหาบัณฑิต . สาขาคุรุศาสตร์เทคโนโลยี . มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ถวิล ธาราโกชน์ และศรีณีย์ คำริสุข . 2546. พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน . พิมพ์ครั้งที่ 4.
กรุงเทพฯ : ทิพย์วิสุทธิ.
- ธัญรดี บุญปิ่น . 2552. การเล่นเกมออนไลน์ของวัยรุ่นในจังหวัดกำแพงเพชร . ปรินญาณิเทศ
ศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชานิติศาสตร์. มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ธาริน เสวกจันทร์ . 2552. พฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ ของนักเรียนมัธยมศึกษาในเขตอำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี . ปรินญาครุศาสตร์อุตสาหกรรมมหาบัณฑิต. สาขาวิชาครุศาสตร์เทคโนโลยี. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
- ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. 2547. ปัจจัยทางจิตสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจที่สัมพันธ์ กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ . ปรินญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต . สาขาสุขภาพจิต . จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประณม จันทร์ทิพย์. 2533. ปัญหาพฤติกรรมเด็กกับของเล่นยุคไฮเทค . วารสารเนาะเนว (ตุลาคม - พฤศจิกายน) : 48 – 51.
- พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตราและสมา โกมลสิงห์ . 2546. เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ : สร้างสรรค์หรือทำลายสังคมไทย .
- เพิ่มบุญ เอี่ยมสุภายิต. (2555) “ประเภทของเกมและการจัดเรตติ้งเกม” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : <http://www.dmaonline.in.th>, [สืบค้นเมื่อ 8 มกราคม 2555]
- ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ. 2542. การวิเคราะห์ผู้รับสาร . กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน . 2546. พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คพับลิเคชันส์ จำกัด.
- วรี เกียสกุล. 2535. การเปรียบเทียบความสามารถในการฟังของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้เกมและแบบฝึกหัด. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต . สาขาการศึกษาปฐมวัย . บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ(NECTEC) . 2547. ประเภทของเกม. หนังสือรอบรู้ไอที เล่ม 3. กระทรวงศึกษาธิการ. หน้า 24 – 25.
- ศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย . 2553. รายงานผลการสำรวจ ผลการวิจัยเรื่องภาพรวมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยของศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย ในปี พ .ศ.2553. ศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ศิริพร หัตถา. 2539. ผลการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอนที่ใช้การเสริมแรงด้วยคอมพิวเตอร์ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ เรื่องการใช้บุพทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษต่ำ. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาโสตทัศนศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุกัญญา ศรีณะพรหม. 2541. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเขียนสะกดคำภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการสอนโดยใช้เกมปกติกับเกมคอมพิวเตอร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาเทคโนโลยีการศึกษา. บัณฑิตวิทยาลัย. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สิทธิโชค วรานุสันติกุล. 2548. จิตวิทยาการจัดการองค์การ. กรุงเทพฯ: บั๊กแบงก์.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. 2546. รายงานการใช้อินเทอร์เน็ต หรือคอมพิวเตอร์ ของบุตรหลาน /สมาชิกในครอบครัว. สำนักงานสถิติแห่งชาติ.
- สำนักวิจัยเอแบคโพล. 2553. รายงานผลสำรวจ จการเล่นเกมคอมพิวเตอร์และเกมออนไลน์ผ่านอินเทอร์เน็ตในกลุ่มเยาวชน : กรณีศึกษาเยาวชนตั้งแต่อายุ 10-24 ปี ในเขตกรุงเทพฯและปริมณฑล. สำนักวิจัยเอแบคโพล.
- สำนักวิจัยเอแบคโพล. 2553. รายงานผลการสำรวจ ผลการวิจัยเรื่องภาพรวมการใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยของศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย ในปี พ.ศ.2553. ศูนย์วิจัยนวัตกรรมอินเทอร์เน็ตไทย.
- สุรางค์ สากร. 2537. พฤติกรรมการสอนกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต : วิทยาศาสตร์. กรุงเทพฯ : สถาบันราชภัฏจันทรเกษม.
- สุรพล พยอมแย้ม. 2545. จิตวิทยาอุตสาหกรรม พิมพ์ครั้งที่ 2. กาญจนบุรี : สำนักพิมพ์ ธรรมเมธิ - สหายพัฒนาการพิมพ์.
- สุรพล สีห์สุรงค์. 2551. พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่. ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาเศรษฐศาสตร์การเมือง. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สยาม อุทัยบุญยะลาภา. 2553. สัมภาษณ์ประธานชมรมผู้ประกอบการร้านอินเทอร์เน็ตและเกม จังหวัดสุราษฎร์ธานี. [30 ธันวาคม 2552].

บรรณานุกรม (ต่อ)

สุวรรณต์ บุญเรือง. 2549. การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษา มหาวิทยาลัย
ขอนแก่น. รายงานการศึกษาระดับปริญญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต. สาขาวิชาการตลาด.
คณะบริหารธุรกิจ มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น .



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม



แบบสอบถาม

เรื่อง ผลกระทบจากเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
คำชี้แจง : โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ที่ตรงกับคำตอบของท่านมากที่สุดเพียงข้อเดียว

ส่วนที่ 1 ข้อมูลสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ

1. ชาย 2. หญิง

2. อายุ

1. 17 – 18 ปี 2. 19 – 20 ปี
 3. 21 – 22 ปี 4. 23 – 24 ปี
 5. ตั้งแต่ 25 ปีขึ้นไป

3. คณะที่กำลังศึกษาอยู่

1. คณะศิลปศาสตร์ 2. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
 3. คณะเทคโนโลยีการเกษตร 4. คณะวิศวกรรมศาสตร์
 5. คณะบริหารธุรกิจ 6. คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
 7. คณะศิลปกรรมศาสตร์ 8. คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์
 9. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 10. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 11. วิทยาลัยการแพทย์แผนไทย

4. ระดับชั้นปีที่กำลังศึกษาอยู่

1. ชั้นปีที่ 1 2. ชั้นปีที่ 2
 3. ชั้นปีที่ 3 4. ชั้นปีที่ 4
 5. ชั้นปีที่ 4 ขึ้นไป

5. สถานที่พักในปัจจุบัน

1. หอพักในมหาวิทยาลัย 2. หอพักนอกมหาวิทยาลัย
 3. อยู่บ้าน(บิดา - มารดา) 4. อยู่บ้านญาติ

6. ค่าใช้จ่ายที่ได้รับต่อเดือน

- | | |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. ต่ำกว่า 5,000 บาท | <input type="checkbox"/> 2. 5,000 – 5,500 บาท |
| <input type="checkbox"/> 3. 5,501 – 6,000 บาท | <input type="checkbox"/> 4. 6,001 – 6,500 บาท |
| <input type="checkbox"/> 5. 6,501 – 7,000 บาท | <input type="checkbox"/> 6. 7,001 บาท ขึ้นไป |

7. เกรดเฉลี่ยสะสมในปัจจุบัน

- | | |
|------------------------------------------|-----------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. ต่ำกว่า 2.00 | <input type="checkbox"/> 2. 2.01 – 2.50 |
| <input type="checkbox"/> 3. 2.51 – 3.00 | <input type="checkbox"/> 4. 3.01 – 3.50 |
| <input type="checkbox"/> 5. 3.51 – 4.00 | |

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

8. ท่านเล่นเกมออนไลน์มาเป็นระยะเวลาประมาณกี่ปี

- | | |
|-------------------------------------------|----------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. น้อยกว่า 1 ปี | <input type="checkbox"/> 2. 1 – 2 ปี |
| <input type="checkbox"/> 3. 2 – 3 ปี | <input type="checkbox"/> 4. 3 – 4 ปี |
| <input type="checkbox"/> 5. 4 – 5 ปี | <input type="checkbox"/> 6. 5 ปีขึ้นไป |

9. ท่านใช้เวลาในการเล่นเกมนออนไลน์เฉลี่ย สัปดาห์ละกี่ครั้ง

- | | |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. 1 – 3 ครั้ง | <input type="checkbox"/> 2. 4 – 6 ครั้ง |
| <input type="checkbox"/> 3. 7 – 9 ครั้ง | <input type="checkbox"/> 4. 10 – 12 ครั้ง |
| <input type="checkbox"/> 5. 13 – 15 ครั้ง | <input type="checkbox"/> 6. 15 ครั้งขึ้นไป |

10. ท่านเล่นเกมออนไลน์วันละกี่ชั่วโมง

- | | |
|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. น้อยกว่าหรือเท่ากับ 1 ชั่วโมง | <input type="checkbox"/> 2. 2 – 3 ชั่วโมง |
| <input type="checkbox"/> 3. 4 – 5 ชั่วโมง | <input type="checkbox"/> 4. 6 – 7 ชั่วโมง |
| <input type="checkbox"/> 5. 8 ชั่วโมงขึ้นไป | |

11. ช่วงเวลาที่ท่านใช้เล่นเกมออนไลน์มากที่สุด

- | | |
|----------------------------------------------|----------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1. 00.01 – 04.00 น. | <input type="checkbox"/> 2. 04.01 – 08.00 น. |
| <input type="checkbox"/> 3. 08.01 – 12.00 น. | <input type="checkbox"/> 4. 12.01 – 16.00 น. |
| <input type="checkbox"/> 5. 16.01 – 20.00 น. | <input type="checkbox"/> 6. 20.01 – 24.00 น. |

12. สถานที่ในการเล่นเกมนอนไลน์

1. บ้าน, หอพัก 2. ในสถานศึกษา
 3. ร้านอินเทอร์เน็ต/ร้านเกมออนไลน์

13. ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนอนไลน์ต่อสัปดาห์(ค่าชั่วโมงอินเทอร์เน็ต, ค่าบัตรเล่นเกม)

1. น้อยกว่า 50 บาท 2. 51 – 100 บาท
 3. 101 – 200 บาท 4. 201 – 300 บาท
 5. 301 - 400 บาท 6. 401 - 500 บาท
 7. 501 บาทขึ้นไป

14. ท่านมักจะเล่นเกมออนไลน์กับใครบ้าง

1. คนเดียว 2. เพื่อน
 3. พี่/น้อง 4. ผู้ปกครอง

15. ประเภทของเกมนอนไลน์ที่ท่านชอบเล่น

1. เกมแอคชั่น/เกมต่อสู้ เช่น เกม Special Force
 2. เกมผจญภัย/เกมวางแผน เช่น เกม Yulgang, เกม Aika, เกม Warcraft
 3. เกมเดิน เช่น เกม Audition, เกม Hip Street
 4. เกมแข่งรถ/เกมกีฬา เช่น เกม Ray City, เกม Pangya

16. วัตถุประสงค์ในการเล่นเกมนอนไลน์

1. เพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ / ทดแทนความรู้สึกเหงา
 2. เพื่อหาเพื่อน / พบปะกับเพื่อนใหม่ๆ
 3. เพื่ออยากเป็นผู้ชนะ / ต้องการการยอมรับจากผู้อื่น
 4. เพื่อความบันเทิง / ความสนุกสนานเพลิดเพลิน / ผ่อนคลายความตึงเครียด
 5. เพื่อหาเงินจากการเล่นเกม เช่น การขายไอเทม ขายเงินในเกม

ส่วนที่ 3 คำถามเกี่ยวกับผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์

โปรดเลือกตามระดับความคิดเห็น (5มากที่สุด 4มาก 3ปานกลาง 2น้อย 1น้อยที่สุด)

ผลกระทบจากเกมออนไลน์	ระดับ				
	5	4	3	2	1
17. ด้านสุขภาพร่างกาย					
17.1 เมื่อเล่นเกมออนไลน์นานๆจะรู้สึกมีปัญหาเกี่ยวกับระบบสายตา เกิดอาการปวดตา สายตาสั้น					
17.2 ท่านเคยปวดหลัง ปวดนิ้ว นิ้วแข็ง เมื่อต้องนั่งเล่นเกมออนไลน์หน้าคอมพิวเตอร์นานๆ					
17.3 ท่านรู้สึกว่าร่างกายไม่แข็งแรง เจ็บป่วยได้ง่ายขึ้น					
17.4 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านมักลืมหรือทานอาหารไม่เป็นเวลา					
17.5 การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ท่านต้องนอนดึกหรือมีเวลาพักผ่อนน้อยลง					
18. ด้านการเงิน					
18.1 ท่านเสียค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่ไปกับการเล่นเกมออนไลน์					
18.2 ท่านมีค่าใช้จ่ายเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์					
18.3 ท่านต้องลดค่าใช้จ่ายส่วนอื่นในประจำวันเพื่อใช้ในการเล่นเกมออนไลน์					
18.4 ท่านต้องหาช่องทางในการหารายได้ให้เพิ่มมากขึ้น เพื่อนำเงินมาเล่นเกม					
18.5 ท่านมีรายได้เพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์ เช่น การขายไอเทมภายในเกม					
19. ด้านการศึกษาและสติปัญญา					
19.1 นักศึกษาส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์มักมีผลการเรียนต่ำลง					
19.2 นักศึกษาส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์มักขาดความรับผิดชอบในภาระที่ได้รับมอบหมาย เช่น ไม่ส่งการบ้าน หรือรายงาน					

19.3 นักศึกษาที่ส่วนใหญ่ที่เล่นเกมออนไลน์มีความสนใจด้านการเรียนลดลง					
19.4 เกมออนไลน์ทำให้ท่านใช้คอมพิวเตอร์ได้ดีขึ้น					
19.5 เกมออนไลน์ทำให้ท่านมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น					
20. ด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวและกลุ่มเพื่อน					
20.1 ท่านพูดคุยกับสมาชิกในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนน้อยลง					
20.2 ท่านทะเลาะเบาะแว้งกับคนในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนบ่อยครั้งในการเล่นเกมนออนไลน์					
20.3 ท่านทำกิจกรรมกับคนในครอบครัวและเพื่อนน้อยลง					
20.4 เกมออนไลน์ทำให้ท่านมีเพื่อนในชั้นเรียนน้อยลง					
20.5 ท่านรู้จักกับเพื่อนใหม่ๆเพิ่มขึ้นจากการเล่นเกมออนไลน์					
21. ด้านอารมณ์					
21.1 ท่านมีความรู้สึกหงุดหงิด หรือกระวนกระวายใจ เมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์					
21.2 ท่านมักใช้ความรุนแรงกับสิ่งของ หรือผู้อื่น					
21.3 ท่านมีความรู้สึกทะเลาะเถียง หรืออยากเอาชนะผู้อื่นอยู่เสมอ					
21.4 ท่านมีความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน เมื่อได้เล่นเกมออนไลน์					
21.5 ท่านมีความรู้สึกผ่อนคลายจากความตึงเครียด เมื่อได้เล่นเกมออนไลน์					



ภาคผนวก ข
ผลการวิเคราะห์

ตารางค่าความเชื่อมั่น

***** Method 1 (space saver) will be used for this analysis *****

RELIABILITY ANALYSIS - SCALE (ALPHA)

Item-total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Alpha if Item Deleted
V17.1	68.3000	280.0103	.5029	.9325
V17.2	68.3667	282.1023	.4831	.9328
V17.3	69.5000	277.9138	.6191	.9311
V17.4	68.9667	270.3782	.7283	.9293
V17.5	69.0000	275.0345	.6436	.9306
V18.1	69.1000	270.5069	.6577	.9303
V18.2	68.8333	272.5575	.6309	.9307
V18.3	69.3000	267.3207	.7092	.9294
V18.4	69.9667	271.2747	.6466	.9305
V18.5	70.4667	286.3264	.3387	.9346
V19.1	68.9000	277.1966	.5631	.9317
V19.2	69.3333	277.4023	.5544	.9318
V19.3	69.1000	274.5069	.6627	.9304
V19.4	68.1667	273.9368	.7294	.9296
V19.5	68.5667	279.6333	.5574	.9318
V20.1	69.6333	272.2402	.6690	.9302
V20.2	70.1333	277.2920	.5335	.9322
V20.3	69.9333	273.9264	.6231	.9308
V20.4	70.0667	281.5816	.4809	.9328
V20.5	68.6333	276.1023	.5796	.9315
V21.1	69.9000	267.9552	.7242	.9292
V21.2	70.4333	276.8057	.4836	.9331
V21.3	70.3333	279.4713	.5125	.9324
V21.4	68.4000	272.0414	.6220	.9309
V21.5	68.6667	285.7471	.2831	.9360

Reliability Coefficients

N of Cases = 30.0

N of Items = 25

Alpha = .9340



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ - นามสกุล	นางสาวชลลดา บุญโท
วัน เดือน ปีเกิด	7 สิงหาคม 2527
ที่อยู่	340/893 หมู่ 3 ถนนสุขุมวิท ตำบลบางปูใหม่ อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10280
การศึกษา	วิศวกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิศวกรรมสิ่งทอ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, พ.ศ.2550
ประสบการณ์การทำงาน	พ.ศ. 2550 - ปัจจุบัน ตำแหน่งวิศวกร บริษัทไทยฟิลาเมนต์เท็กซ์ไทล์ จำกัด

