

บทที่ 4 ผลการศึกษา

จากการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของเด็กนักเรียนในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ ได้มีการเก็บข้อมูลจากนักเรียนที่ใช้บริการในร้านเกมส์บริเวณในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ จำแนกผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 เพศของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง ที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในเขตอำเภอเมืองเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 300 คน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นนักเรียนชายมากกว่านักเรียนหญิงถึง 262 คน คิดเป็นร้อยละ 87.4 ดังแสดงในตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	281	93.7
หญิง	19	6.3
รวม	300	100

4.1.2 อายุของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่า สัดส่วนของเด็กนักเรียนที่มีอายุ 10-12 ปี มาอันดับหนึ่ง คือร้อยละ 32.0 รองลงมาคือเด็กนักเรียนที่มีอายุ 16-18 ปี ร้อยละ 29.0 ดังแสดงในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละ ของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10 ปี	35	11.7
10-12 ปี	96	32.0
13-15 ปี	61	20.3
16-18 ปี	87	29.0
19 ปีขึ้นไป	21	7.0
รวม	300	100

4.1.3 ระดับการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าสัดส่วนของเด็กนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย มีสัดส่วนสูงสุดที่ร้อยละ 32.0 รองลงมาคือเด็กนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. ร้อยละ 29.0 ดังแสดงในตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับปี	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ประถมศึกษาตอนต้น	35	11.7
ประถมศึกษาตอนปลาย	96	32.0
มัธยมศึกษาตอนต้น	61	20.3
มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	87	29.0
ปวส.	21	7.0
รวม	300	100

4.1.4 เกรตเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าสัดส่วนของเด็กนักเรียนที่มีเกรตเฉลี่ยระหว่าง 2.50 - 2.99 มีสัดส่วนที่สูงที่สุดคือร้อยละ 43.3 รองลงมาคือ นักเรียนที่มีเกรตเฉลี่ยระหว่าง 3.50 - 4.00 มีสัดส่วนร้อยละ 20.3 ดังแสดงในตารางที่ 4.4

ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเกรดเฉลี่ย

เกรดเฉลี่ย	จำนวน (คน)	ร้อยละ
3.50 – 4.00	61	20.3
3.00 – 3.49	26	8.7
2.50 – 2.99	130	43.3
2.00 – 2.49	60	20.0
ต่ำกว่า 2.00	23	7.7
รวม	300	100

4.1.5 รายได้ที่ได้รับจากผู้ปกครองต่อวัน

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าสัดส่วนของเด็กนักเรียนที่มีรายได้ต่ำกว่า 50 บาทต่อวัน มีสัดส่วนที่สูงที่สุด คือร้อยละ 33.3 รองลงมาคือ เด็กนักเรียนที่มีรายได้ระหว่าง 50 – 99 บาทต่อวัน มีร้อยละ 30.0 ดังแสดงในตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้จากผู้ปกครองต่อวัน

มีรายได้จากผู้ปกครองเฉลี่ยวันละเท่าใด	จำนวน (คน)	ร้อยละ
150 บาทขึ้นไป	35	11.7
100-149 บาท	74	24.7
50-99 บาท	91	30.3
ต่ำกว่า 50 บาท	100	33.3
รวม	300	100

4.2 พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

4.2.1 การเลือกสถานที่ในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าสัดส่วนเฉลี่ยของเด็กนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่ร้านเกมส์คอมพิวเตอร์มีจำนวนมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ถึง 184 คน อันดับสองเล่นที่บ้านตนเอง 139 คน เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษา ระดับประถมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 เล่นที่บ้านตนเอง อันดับที่ 2 เล่นที่โรงเรียน ระดับประถมศึกษาตอนปลาย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. อันดับที่ 1 เล่นที่ร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ อันดับที่ 2 เล่นที่บ้านตนเอง และระดับ ปวส. อันดับที่ 1 เล่นที่ร้านเกมส์คอมพิวเตอร์ อันดับที่ 2 เล่นที่บ้านเพื่อน ดังแสดงในตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 พฤติกรรมการเลือกสถานที่ในการเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา

สถานที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		ระดับการศึกษา					รวม	ลำดับรวม
		ประถมศึกษาตอนต้น	ประถมศึกษาตอนปลาย	มัธยมศึกษาตอนต้น	มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	ปวส.		
บ้านตนเอง	จำนวนผู้ตอบ	21	38	34	35	11	139	2
	ลำดับที่	(1)	(2)	(2)	(2)	(4)		
บ้านเพื่อน	จำนวนผู้ตอบ	2	23	20	29	16	90	3
	ลำดับที่	(5)	(4)	(3)	(3)	(2)		
ร้านเกมส์คอมพิวเตอร์	จำนวนผู้ตอบ	13	47	44	61	19	184	1
	ลำดับที่	(3)	(1)	(1)	(1)	(1)		
ห้างสรรพสินค้า	จำนวนผู้ตอบ	6	10	8	16	14	54	5
	ลำดับที่	(4)	(5)	(5)	(4)	(3)		
โรงเรียน	จำนวนผู้ตอบ	18	33	12	9	3	75	4
	ลำดับที่	(2)	(3)	(4)	(5)	(5)		

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

4.2.2 ความถี่ในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าสัดส่วนเฉลี่ยของเด็กนักเรียนในวันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ในบางวันมีจำนวนมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ถึง 138 คน อันดับสองเล่น 3-4 วัน/สัปดาห์ 70 คน เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษา ระดับประถมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 เล่นในบางวัน อันดับที่ 2 เล่นทุกวัน ระดับประถมศึกษาตอนปลาย อันดับที่ 1 เล่นในบางวัน อันดับที่ 2 เล่น 3-4 วัน/สัปดาห์ ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 เล่นในบางวัน อันดับที่ 2 เล่นทุกวัน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. อันดับที่ 1 เล่น 3-4 วัน/สัปดาห์ อันดับที่ 2 เล่นในบางวัน และระดับปวส. อันดับที่ 1 เล่นในบางวัน อันดับที่ 2 เล่น 1-2 วัน/สัปดาห์ ดังแสดงในตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 ความถี่ในการเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา

วันที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์		ระดับการศึกษา					รวม	ลำดับรวม
		ประถมศึกษาตอนต้น	ประถมศึกษาตอนปลาย	มัธยมศึกษาตอนต้น	มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	ปวส.		
ทุกวัน	จำนวนผู้ตอบ	9	12	16	14	1	52	3
	ลำดับที่	(2)	(4)	(2)	(4)	(4)		
5-6 วัน/สัปดาห์	จำนวนผู้ตอบ	-	-	-	19	1	20	5
	ลำดับที่	-	-	-	(3)	(4)		
3-4 วัน/สัปดาห์	จำนวนผู้ตอบ	-	28	7	33	2	70	2
	ลำดับที่	-	(2)	(3)	(1)	(3)		
1-2 วัน/สัปดาห์	จำนวนผู้ตอบ	6	16	3	10	3	38	4
	ลำดับที่	(3)	(3)	(4)	(5)	(2)		
บางวัน	จำนวนผู้ตอบ	20	40	35	29	14	138	1
	ลำดับที่	(1)	(1)	(1)	(2)	(1)		

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

4.2.3 ช่วงเวลาในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าสัดส่วนเฉลี่ยของเด็กนักเรียนที่เล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ในช่วงเวลาตอนเย็นมีจำนวนมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ถึง 224 คน อันดับสองเล่นในช่วงเวลาตอนดึก 89 คน เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษา ระดับประถมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 เล่นในช่วงเวลาตอนบ่าย อันดับที่ 2 เล่นในช่วงเวลาตอนสาย ระดับประถมศึกษาตอนปลาย อันดับที่ 1 เล่นในช่วงเวลาตอนเย็น อันดับที่ 2 เล่นในช่วงเวลาตอนสาย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. อันดับที่ 1 เล่นในช่วงตอนเย็น อันดับที่ 2 เล่นในช่วงตอนดึก และระดับ ปวส. อันดับที่ 1 เล่นในช่วงเวลาตอนดึก อันดับที่ 2 เล่นในช่วงเวลาตอนบ่าย ดังแสดงในตารางที่ 4.8

ตารางที่ 4.8 ช่วงเวลาในการเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา

ช่วงเวลาในการเล่นเกมส์ คอมพิวเตอร์		ระดับการศึกษา					รวม	ลำดับ รวม
		ประถม ศึกษา ตอนต้น	ประถม ศึกษาตอน ปลาย	มัธยม ศึกษา ตอนต้น	มัธยม ศึกษาตอน ปลาย/ ปวช.	ปวส.		
เช้า	จำนวนผู้ตอบ	13	11	9	3	1	37	5
	ลำดับที่	(3)	(4)	(5)	(5)	(5)		
สาย	จำนวนผู้ตอบ	16	42	10	4	3	75	3
	ลำดับที่	(2)	(2)	(4)	(4)	(3)		
บ่าย	จำนวนผู้ตอบ	18	23	12	6	5	64	4
	ลำดับที่	(1)	(3)	(3)	(3)	(2)		
เย็น	จำนวนผู้ตอบ	5	81	59	77	2	224	1
	ลำดับที่	(4)	(1)	(1)	(1)	(4)		
ดึก	จำนวนผู้ตอบ	-	-	29	43	17	89	2
	ลำดับที่	-	-	(2)	(2)	(1)		

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

4.2.4 ระยะเวลาในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ ในแต่ละครั้ง

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าสัดส่วนเฉลี่ยของเด็กนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วงระยะเวลา 1-2 ชั่วโมง มีจำนวนมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ถึง 176 คน อันดับสองเล่นเกมคอมพิวเตอร์ช่วงระยะเวลา 2-3 ชั่วโมง 141 คน เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษา ระดับประถมศึกษาตอนต้น ประถมศึกษาตอนปลาย มัธยมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 เล่นช่วงระยะเวลา 1-2 ชั่วโมง อันดับที่ 2 เล่นช่วงระยะเวลา 2-3 ชั่วโมง ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. อันดับที่ 1 เล่นช่วงระยะเวลา 3-4 ชั่วโมง อันดับที่ 2 เล่นช่วงระยะเวลา 2-3 และระดับปวส. อันดับที่ 1 เล่นช่วงระยะเวลา 2-3 ชั่วโมง อันดับที่ 2 เล่นในช่วงระยะเวลา 3-4 ชั่วโมง ดังแสดงในตารางที่ 4.9

ตารางที่ 4.9 ระยะเวลาในการเล่นเกมส์แต่ละครั้ง จำแนกตามระดับการศึกษา

ระยะเวลาในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์		ระดับการศึกษา					รวม	ลำดับรวม
		ประถมศึกษาตอนต้น	ประถมศึกษาตอนปลาย	มัธยมศึกษาตอนต้น	มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	ปวส.		
1-2 ชั่วโมง	จำนวนผู้ตอบ	28	59	55	24	10	176	1
	ลำดับที่	(1)	(1)	(1)	(4)	(3)		
2-3 ชั่วโมง	จำนวนผู้ตอบ	7	30	27	49	28	141	2
	ลำดับที่	(2)	(2)	(2)	(2)	(1)		
3-4 ชั่วโมง	จำนวนผู้ตอบ	-	7	6	51	17	81	3
	ลำดับที่	-	(3)	(3)	(1)	(2)		
4-5 ชั่วโมง	จำนวนผู้ตอบ	-	-	1	22	8	31	5
	ลำดับที่	-	-	(4)	(5)	(4)		
5 ชั่วโมงขึ้นไป	จำนวนผู้ตอบ	-	-	-	29	8	37	4
	ลำดับที่	-	-	-	(3)	(4)		

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

4.2.5 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร่วมกับผู้อื่น

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าสัดส่วนเฉลี่ยของเด็กนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ร่วมกับเพื่อนมีจำนวนมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ถึง 237 คน อันดับสองเล่นคนเดียว 136 คน เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษา ระดับประถมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 เล่นคนเดียว อันดับที่ 2 เล่นร่วมกับพี่ / น้อง ระดับประถมศึกษาตอนปลาย ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 เล่นร่วมกับเพื่อน อันดับที่ 2 เล่นคนเดียว ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. และระดับปวส. อันดับที่ 1 เล่นร่วมกับเพื่อน อันดับที่ 2 เล่นร่วมกับคนอื่นฯ ดังแสดงในตารางที่ 4.10

ตารางที่ 4.10 การเล่นเกมร่วมกับผู้อื่น จำแนกตามระดับการศึกษา

การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ร่วมกับผู้อื่น		ระดับการศึกษา					รวม	ลำดับ รวม
		ประถม ศึกษา ตอนต้น	ประถม ศึกษาตอน ปลาย	มัธยม ศึกษา ตอนต้น	มัธยม ศึกษาตอน ปลาย/ ปวช.	ปวส.		
คนเดียว	จำนวนผู้ตอบ	29	44	27	20	16	136	2
	ลำดับที่	(1)	(2)	(2)	(3)	(3)		
เพื่อน	จำนวนผู้ตอบ	18	57	60	82	20	237	1
	ลำดับที่	(3)	(1)	(1)	(1)	(1)		
พี่ / น้อง	จำนวนผู้ตอบ	22	12	10	10	1	55	4
	ลำดับที่	(2)	(3)	(3)	(4)	(4)		
ผู้ปกครอง	จำนวนผู้ตอบ	11	10	3	-	-	24	5
	ลำดับที่	(4)	(4)	(5)	-	-		
อื่นๆ	จำนวนผู้ตอบ	-	-	7	31	19	57	3
	ลำดับที่	-	-	(4)	(2)	(2)		

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

4.2.6 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่น

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าสัดส่วนเฉลี่ยของเด็กนักเรียนที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมส์แอคชั่น / เกมส์ต่อสู้ มีจำนวนมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ถึง 193 คน อันดับสองเล่นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทเกมส์ผจญภัย / เกมส์วางแผน 155 คน เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษา ระดับประถมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 เล่นเกมส์ประเภทเกมส์เดิน / เกมส์แต่งตัว อันดับที่ 2 เล่นเกมส์ประเภทเกมส์แข่งรถ / เกมส์กีฬา ระดับประถมศึกษาตอนปลาย อันดับที่ 1 เล่นเกมส์ประเภทเกมส์ผจญภัย / เกมส์วางแผน อันดับที่ 2 เล่นเกมส์ประเภทเกมส์เดิน / เกมส์แต่งตัว ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. และระดับปวส. อันดับที่ 1 เล่นเกมส์ประเภทเกมส์แอคชั่น / เกมส์ต่อสู้ อันดับที่ 2 เล่นเกมส์ประเภทเกมส์ผจญภัย / เกมส์วางแผน ดังแสดงในตารางที่ 4.11

ตารางที่ 4.11 ประเภทของเกมคอมพิวเตอร์ที่เล่น จำแนกตามระดับการศึกษา

ประเภทเกมคอมพิวเตอร์		ระดับการศึกษา					รวม	ลำดับรวม
		ประถมศึกษาตอนต้น	ประถมศึกษาตอนปลาย	มัธยมศึกษาตอนต้น	มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	ปวส.		
เกมส์แอคชั่น / เกมส์ต่อสู้	จำนวนผู้ตอบ	10	39	48	77	19	193	1
	ลำดับที่	(3)	(3)	(1)	(1)	(1)		
เกมส์ผจญภัย / เกมส์วางแผน	จำนวนผู้ตอบ	10	52	40	40	13	155	2
	ลำดับที่	(3)	(1)	(2)	(2)	(2)		
เกมส์เดิน / เกมส์แต่งตัว	จำนวนผู้ตอบ	19	41	18	15	8	101	3
	ลำดับที่	(1)	(2)	(4)	(3)	(3)		
เกมส์แข่งรถ / เกมส์กีฬา	จำนวนผู้ตอบ	16	22	30	14	8	90	4
	ลำดับที่	(2)	(4)	(3)	(4)	(3)		
อื่นๆ	จำนวนผู้ตอบ	-	-	12	12	5	29	5
	ลำดับที่	-	-	(5)	(5)	(4)		

หมายเหตุ: ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

4.2.7 ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าสัดส่วนของเด็กนักเรียนที่มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์แต่ละครั้งสูงสุด 30 บาท เป็นอันดับหนึ่ง แต่ละครั้งต่ำสุดคือ 10 บาท เป็นอันดับหนึ่ง และส่วนใหญ่เฉลี่ย 20 บาท เป็นอันดับหนึ่ง ดังแสดงในตารางที่ 4.12

ตารางที่ 4.12 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์แต่ละครั้ง

ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์แต่ละครั้ง (บาท)	สูงสุด	ต่ำสุด	เฉลี่ย (ส่วนใหญ่)	ร้อยละ
10	21	168	63	21.0
20	44	72	135	45.0
30	111	19	49	16.3
40	36	16	11	3.7
50	46	20	30	10.0
80	23	3	10	3.3
100	9	2	2	0.7
มากกว่า 100	10	-	-	-
รวม	300	300	300	100

หมายเหตุ: ให้ตอบค่าใช้จ่ายในการเล่นสูงสุด ต่ำสุด และ (ส่วนใหญ่) เฉลี่ย

4.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์

4.3.1 ปัจจัยภายใน

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าทุกระดับการศึกษาจัดอันดับความสำคัญของปัจจัยภายในที่ทำให้ชอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์อันดับหนึ่ง จากความชอบเล่นแล้วสนุกสนานเพลิดเพลิน อันดับสอง จากการที่เพื่อนๆ เล่นเกมส์กัน อันดับสาม จากเงินที่ได้จากพ่อแม่/ผู้ปกครอง อันดับสี่ จากการที่มีเวลาว่างมาก และอันดับห้า จากพ่อแม่/ผู้ปกครองสนับสนุน เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษาพบว่า ระดับประถมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 จากความชอบเล่นแล้วสนุกสนานเพลิดเพลิน อันดับที่ 2 จากการที่เพื่อนๆ เล่นเกมส์กัน ระดับประถมศึกษาตอนปลาย อันดับที่ 1 จากการที่เพื่อนๆ เล่นเกมส์กัน อันดับที่ 2 จากความชอบเล่นแล้วสนุกสนาน

เพลิดเพลิน ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 จากความชอบเล่นแล้วสนุกสนานเพลิดเพลิน อันดับที่ 2 จากเงินที่ได้จากพ่อแม่/ผู้ปกครอง ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. และระดับปวส. อันดับที่ 1 จากความชอบเล่นแล้วสนุกสนานเพลิดเพลิน อันดับที่ 2 จากเพื่อนๆ เล่นเกมส์กัน ดังแสดงในตารางที่ 4.13

ตารางที่ 4.13 ลำดับปัจจัยภายในที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา

ปัจจัยภายใน	ระดับการศึกษา						รวม	การจัดอันดับความสำคัญ
	ประถมศึกษาตอนต้น	ประถมศึกษาตอนปลาย	มัธยมศึกษาตอนต้น	มัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช.	ปวส.			
เงินที่ได้จากพ่อแม่ / ผู้ปกครอง	คะแนนรวม	93	324	150	290	55	912	3
	ลำดับที่	(3)	(4)	(2)	(3)	(3)		
ความชอบเล่นแล้วสนุกสนานเพลิดเพลิน	คะแนนรวม	133	428	219	382	105	1267	1
	ลำดับที่	(1)	(2)	(1)	(1)	(1)		
เพื่อนๆ เล่นเกมส์กัน	คะแนนรวม	120	466	131	320	72	1109	2
	ลำดับที่	(2)	(1)	(3)	(2)	(2)		
มีเวลาว่างมาก	คะแนนรวม	70	344	120	232	48	814	4
	ลำดับที่	(4)	(3)	(4)	(4)	(4)		
พ่อแม่/ผู้ปกครองสนับสนุน	คะแนนรวม	49	133	80	116	35	413	5
	ลำดับที่	(5)	(5)	(5)	(5)	(5)		

หมายเหตุ : ให้จัดอันดับความสำคัญ 1 มากที่สุด - 5 น้อยที่สุด

4.3.2 ปัจจัยภายนอก

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าทุกระดับการศึกษาจัดอันดับความสำคัญของปัจจัยภายนอกที่ทำให้ชอบเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์อันดับหนึ่ง จากราคาค่าเกมส์ไม่แพงมาก อันดับสอง จากค่านิยมและความทันสมัย เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ อันดับสาม จากการที่มีร้านเกมส์จำนวนมาก อันดับสี่ จากการลดราคาเกมส์หรือการสะสมคูปองเล่นเกมฟรี

และอันดับห้า จากการโฆษณาเรื่องเกมส์ตามสื่อต่าง ๆ เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษาพบว่า ระดับประถมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 จากการที่มีร้านเกมส์จำนวนมาก อันดับที่ 2 จากค่านิยมและความทันสมัย เทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย อันดับที่ 1 จากค่านิยมและความทันสมัยเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ อันดับที่ 2 จากการที่มีร้านเกมส์จำนวนมาก ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 จากการโฆษณาเรื่องเกมส์ตามสื่อต่าง ๆ อันดับที่ 2 จากการที่มีร้านเกมส์จำนวนมาก ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. อันดับที่ 1 จากการที่มีร้านเกมส์จำนวนมาก อันดับที่ 2 จากราคาค่าเกมส์ไม่แพงมาก และระดับปวส. อันดับที่ 1 จากการลดราคาเกมส์หรือการสะสมคูปองเล่นเกมฟรี อันดับที่ 2 จากการโฆษณาเรื่องเกมส์ตามสื่อต่าง ๆ ดังแสดงในตารางที่ 4.14

ตารางที่ 4.14 ลำดับปัจจัยภายนอกที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกม จำแนกตามระดับการศึกษา

ปัจจัยภายนอก		ระดับการศึกษา					รวม	การจัดอันดับความสำคัญ
		ประถมศึกษ ตอนต้น	ประถมศึกษ ตอนปลาย	มัธยม ศึกษา ตอนต้น	มัธยม ศึกษาตอน ปลาย/ ปวช.	ปวส.		
มีร้านเกมส์ จำนวนมาก	คะแนนรวม	108	400	138	315	37	998	3
	ลำดับที่	(1)	(2)	(2)	(1)	(5)		
ราคาค่าเกมส์ ไม่แพงมาก	คะแนนรวม	74	386	230	272	41	1033	1
	ลำดับที่	(5)	(3)	(5)	(2)	(4)		
การโฆษณาเรื่อง เกมส์ตามสื่อต่างๆ	คะแนนรวม	84	243	120	198	48	693	5
	ลำดับที่	(4)	(1)	(4)	(5)	(4)		
การลดราคาค่า เกมส์หรือการสะสม คูปองเล่นเกมฟรี	คะแนนรวม	90	224	178	180	87	759	4
	ลำดับที่	(3)	(5)	(3)	(5)	(4)		
ค่านิยมและความ ทันสมัยเทคโนโลยี ด้านคอมพิวเตอร์	คะแนนรวม	91	420	200	256	42	1009	2
	ลำดับที่	(2)	(1)	(4)	(3)	(3)		

หมายเหตุ : ให้จัดอันดับความสำคัญ 1 มากที่สุด - 5 น้อยที่สุด

4.4 ทักษะคดีที่มีต่อการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

4.4.1 ข้อดีในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าสัดส่วนเฉลี่ยของข้อดีในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินมีจำนวนมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ถึง 218 คน อันดับสองสามารถใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ได้ดี 195 คน เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษา ระดับประถมศึกษาตอนต้น ระดับประถมศึกษาตอนปลาย อันดับที่ 1 ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน อันดับที่ 2 มีเพื่อนมากขึ้น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 คลายเครียด อันดับที่ 2 สามารถใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ได้ดี ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย / ปวช. อันดับที่ 1 สามารถใช้คอมพิวเตอร์ได้ดี อันดับที่ 2 ฝึกไหวพริบและการสังเกต และระดับปวส. อันดับที่ 1 คลายเครียด อันดับที่ 2 สนุกสนานเพลิดเพลิน ดังแสดงในตารางที่ 4.15

ตารางที่ 4.15 ทักษะคดีของกลุ่มตัวอย่างต่อข้อดีในการเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา

ข้อดีในการเล่นเกมส์ คอมพิวเตอร์		ระดับการศึกษา					รวม	ลำดับ รวม
		ประถม ศึกษา ตอนต้น	ประถม ศึกษาตอน ปลาย	มัธยม ศึกษา ตอนต้น	มัธยม ศึกษาตอน ปลาย/ ปวช.	ปวส.		
มีสมาธิมากขึ้น	จำนวนผู้ตอบ	-	5	11	20	9	45	7
	ลำดับที่	-	(6)	(7)	(6)	(6)		
สนุกสนาน เพลิดเพลิน	จำนวนผู้ตอบ	30	72	46	51	19	218	1
	ลำดับที่	(1)	(1)	(5)	(5)	(2)		
มีเพื่อนมากขึ้น	จำนวนผู้ตอบ	4	43	31	31	13	122	6
	ลำดับที่	(2)	(2)	(6)	-	(5)		
ฝึกไหวพริบและ การสังเกต	จำนวนผู้ตอบ	3	28	59	85	18	193	3
	ลำดับที่	(3)	(4)	(3)	(2)	(3)		
สามารถใช้เครื่อง คอมพิวเตอร์ได้ดี	จำนวนผู้ตอบ	2	39	60	86	8	195	2
	ลำดับที่	(4)	(3)	(2)	(1)	(7)		

ตารางที่ 4.15 ทักษะคติของกลุ่มตัวอย่างต่อข้อดีในการเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา (ต่อ)

ข้อดีในการเล่นเกมส์ คอมพิวเตอร์		ระดับการศึกษา					รวม	ลำดับ รวม
		ประถม ศึกษา ตอนต้น	ประถม ศึกษาตอน ปลาย	มัธยม ศึกษา ตอนต้น	มัธยม ศึกษาตอน ปลาย/ ปวช.	ปวส.		
คลายเครียด	จำนวนผู้ตอบ	-	22	61	80	20	183	4
	ลำดับที่	-	(5)	(1)	(3)	(1)		
แก้เหงา	จำนวนผู้ตอบ	-	1	51	69	16	137	5
	ลำดับที่	-	(7)	(4)	(4)	(4)		
อื่นๆ	จำนวนผู้ตอบ	-	-	1	4	2	7	8
	ลำดับที่	-	-	(8)	(7)	(8)		

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ

4.4.2 ข้อเสียในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์

ผลการศึกษากลุ่มตัวอย่าง จำนวน 300 คน พบว่าสัดส่วนเฉลี่ยของข้อเสียในการเล่นเกมส์คอมพิวเตอร์ทำให้ผลการเรียนลดลง มีจำนวนมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง ถึง 131 คน อันดับสองทำให้ตาพร่ามัว/ปวดศีรษะ/สุขภาพอ่อนแอ 130 คน เมื่อจำแนกตามระดับการศึกษา ระดับประถมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 ทำให้ผลการเรียนลดลง อันดับที่ 2 ทำให้ตาพร่ามัว/ปวดศีรษะ/สุขภาพอ่อนแอ ระดับประถมศึกษาตอนปลาย อันดับที่ 1 ทำให้ผลการเรียนลดลง อันดับที่ 2 ไม่อยากทำกิจกรรมอย่างอื่น ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น อันดับที่ 1 ทำให้ไม่อยากทำกิจกรรมอย่างอื่น อันดับที่ 2 ทำให้ไม่รู้จักแบ่งเวลา ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/ปวช. อันดับที่ 1 ทำให้ไม่รู้จักแบ่งเวลา อันดับที่ 2 ทำให้ใจร้อน ก้าวร้าวมากขึ้น และระดับปวส. อันดับที่ 1 ทำให้ตาพร่ามัว/ปวดศีรษะ/สุขภาพอ่อนแอ อันดับที่ 2 ทำให้ไม่รู้จักแบ่งเวลา ดังแสดงในตารางที่ 4.16

ตารางที่ 4.16 ทิศนคติของกลุ่มตัวอย่างต่อข้อเสียในการเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา

ข้อเสียในการเล่นเกมส์ คอมพิวเตอร์		ระดับการศึกษา					รวม	ลำดับ รวม
		ประถม ศึกษา ตอนต้น	ประถม ศึกษาตอน ปลาย	มัธยม ศึกษา ตอนต้น	มัธยม ศึกษาตอน ปลาย/ ปวช.	ปวส.		
ผลการเรียนลดลง	จำนวนผู้ตอบ	14	22	43	52	-	131	1
	ลำดับที่	(1)	(1)	(4)	(3)	-		
ไม่ยอมทำ กิจกรรมอย่างอื่น	จำนวนผู้ตอบ	2	18	52	40	1	113	4
	ลำดับที่	(3)	(2)	(1)	(5)	(6)		
ใจร้อน ก้าวร้าว มากขึ้น	จำนวนผู้ตอบ	-	9	44	55	3	111	5
	ลำดับที่	-	(4)	(3)	(2)	(4)		
ตาพำ/ปวดศีรษะ สุขภาพอ่อนแอ	จำนวนผู้ตอบ	5	17	42	50	16	130	2
	ลำดับที่	(2)	(3)	(5)	(4)	(1)		
ไม่รู้จักแบ่งเวลา	จำนวนผู้ตอบ	-	4	46	61	11	122	3
	ลำดับที่	-	(5)	(2)	(1)	(2)		
เป็นแหล่งมั่วสุม	จำนวนผู้ตอบ	-	4	20	27	2	53	6
	ลำดับที่	-	(5)	(6)	(6)	(5)		
เป็นปัญหาสังคม	จำนวนผู้ตอบ	-	-	13	15	9	37	7
	ลำดับที่	-	-	(7)	(7)	(3)		
อื่นๆ	จำนวนผู้ตอบ	-	-	-	-	-	0	0
	ลำดับที่	-	-	-	-	-		

หมายเหตุ : ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ