

#### บทที่ 4

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้นำมาวิเคราะห์มีจำนวนทั้งสิ้น 3  
โรงเรียน โดยมีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ปกครอง
- ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นวิดีโอเกม
- ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมกับข้อมูลการเล่นวิดีโอเกม
- ตอนที่ 4 ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมที่ประเมินโดยครูประจำชั้นและผู้ปกครอง
- ตอนที่ 5 ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลังการเล่นวิดีโอเกม

โรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

- ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ปกครอง โดยนำเสนอในรูปแบบตาราง  
ความถี่ และร้อยละ

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูลส่วนตัว	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>ผู้ตอบแบบสอบถาม</u>		
บิดา	117	32.9
มารดา	238	67.1
รวม	355	100.0

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีมารดา เป็นผู้ตอบแบบสอบถามมากที่สุด (ร้อยละ 67.1)

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามจำนวนพี่น้องในครอบครัว

ข้อมูลส่วนตัว	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>จำนวนพี่น้องในครอบครัว</u>		
1 คน	35	9.8
2 คน	107	30.1
3 คน	137	38.6
4 คน	46	13.0
5 คน	19	5.4
6 คน	2	0.6
7 คน	6	1.7
8 คน	2	0.6
9 คน	1	0.2
รวม	355	100.0

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะมีบุตร 3 คน (ร้อยละ 38.6) รองลงมาคือ 2 คน (ร้อยละ 30.1) และ 4 คน (ร้อยละ 13.0)

ตารางที่ 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลำดับการเกิด ของนักเรียน

ข้อมูลส่วนตัว	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>ลำดับการเกิดของนักเรียน</u>		
เป็นบุตรคนที่ 1	154	43.4
เป็นบุตรคนที่ 2	107	30.1
เป็นบุตรคนที่ 3	63	17.7
เป็นบุตรคนที่ 4	16	4.5
เป็นบุตรคนที่ 5	10	2.9
เป็นบุตรคนที่ 6	3	0.8
เป็นบุตรคนที่ 7	0	0.0
เป็นบุตรคนที่ 8	1	0.3
เป็นบุตรคนที่ 9	1	0.3
รวม	355	100

จากตารางที่ 3 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ จะมีลำดับการเกิดของนักเรียนเป็นบุตรคนที่ 1 (ร้อยละ 43.4) รองลงมา เป็นบุตรคนที่ 2 (ร้อยละ 30.1) และ เป็นบุตรคนที่ 3 (ร้อยละ 17.7) ตามลำดับ

ตารางที่ 4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการศึกษาของบิดา

ข้อมูลส่วนตัว	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>การศึกษาของบิดา</u>		
ประถมศึกษา	81	22.8
มัธยมศึกษา	145	40.8
ปริญญาตรี	95	26.8
สูงกว่าปริญญาตรี	34	9.6
รวม	355	100

จากตารางที่ 4 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ มีบิดาที่มีการศึกษานานชั้นมัธยมมากที่สุด (ร้อยละ 40.8) รองลงมา คือ ปริญญาตรี (ร้อยละ 26.8) และประถมศึกษา (ร้อยละ 22.8)

ตารางที่ 5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพของบิดา

ข้อมูลส่วนตัว	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>อาชีพของบิดา</u>		
รับราชการ	20	5.6
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	39	11.0
ประกอบธุรกิจส่วนตัว	296	83.4
รวม	355	100.0

จากตารางที่ 5 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีบิดาประกอบอาชีพ ส่วนตัวมากที่สุด (ร้อยละ 83.4) รองลงมา คือ พนักงานรัฐวิสาหกิจ (ร้อยละ 11.0) และรับราชการ (ร้อยละ 5.6) ตามลำดับ

ตารางที่ 6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้ของบิดา

ข้อมูลส่วนตัว	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>รายได้ของบิดา</u>		
ต่ำกว่า 5,000 บาท (ต่อ เดือน)	24	6.8
5,000-10,000 บาท (ต่อ เดือน)	101	28.5
10,001-15,000 บาท (ต่อ เดือน)	64	18.0
สูงกว่า 15,000 บาท (ต่อ เดือน)	166	46.7
รวม	355	100.0

จากตารางที่ 6 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีบิดาที่มีรายได้สูงกว่า 15,000 บาทต่อ เดือนมากที่สุด (ร้อยละ 46.7) รองลงมา คือ 5,000-10,000 บาทต่อ เดือน (ร้อยละ 28.5) และ 10,001-15,000 บาทต่อ เดือน (ร้อยละ 18.0) ตามลำดับ

ตารางที่ 7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการศึกษาของ  
มารดา

ข้อมูลส่วนตัว	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>การศึกษาของมารดา</u>		
ประถมศึกษา	97	27.3
มัธยมศึกษา	147	41.4
ปริญญาตรี	93	26.2
สูงกว่าปริญญาตรี	18	5.1
รวม	355	100.0

จากตารางที่ 7 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่าง มีมารดาที่มีการศึกษา  
ในระดับมัธยมศึกษามากที่สุด (ร้อยละ 41.4) รองลงมา คือ ประถมศึกษา  
(ร้อยละ 27.3) และปริญญาตรี (ร้อยละ 26.2) ตามลำดับ

ตารางที่ 8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพของมารดา

ข้อมูลส่วนตัว	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>อาชีพของมารดา</u>		
รับราชการ	19	5.4
พนักงานรัฐวิสาหกิจ	14	3.9
ประกอบกิจการส่วนตัว	164	46.2
แม่บ้าน	158	44.5
รวม	355	100.0

จากตารางที่ 8 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่าง มีมารดาที่ประกอบ  
กิจการส่วนตัวมากที่สุด (ร้อยละ 46.2) รองลงมาคือ แม่บ้าน (ร้อยละ 44.5)  
และรับราชการ (ร้อยละ 5.4) ตามลำดับ

ตารางที่ 9 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้ของมารดา

ข้อมูลส่วนตัว	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>รายได้ของมารดา</u>		
ต่ำกว่า 5,000 บาท (ต่อ เดือน)	105	29.6
5,000-10,000 บาท (ต่อ เดือน)	94	26.5
10,001-15,000 บาท (ต่อ เดือน)	59	16.6
สูงกว่า 15,000 บาท (ต่อ เดือน)	97	27.3
รวม	355	100.0

จากตารางที่ 9 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีมารดาที่มีรายได้ต่ำ  
กว่า 5,000 บาทต่อเดือน (ร้อยละ 29.6) รองลงมา คือ มีรายได้สูงกว่า  
15,000 บาทต่อเดือน (ร้อยละ 27.3) และ 5,000-10,000 บาทต่อเดือน  
(ร้อยละ 26.5) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกม และการสนับสนุนของ  
ผู้ปกครอง เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกม โดยนำเสนอในรูปแบบตารางความถี่และร้อยละ

ตารางที่ 10 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการอนุญาตให้  
เล่นวิดีโอ เกม

ข้อมูล เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกม	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>การอนุญาตให้ เล่นวิดีโอ เกม</u>		
อนุญาต	355	100.0
ไม่อนุญาต	0	0.0
รวม	355	100.0

จากตารางที่ 10 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างได้รับการอนุญาตจาก  
ผู้ปกครองในการ เล่นวิดีโอ เกม ร้อยละ 100.0

ตารางที่ 11 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการซื้อ เครื่อง  
เล่นวิดีโอ เกม

ข้อมูลที่ เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกม	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>การซื้อ เครื่อง เล่นวิดีโอ เกม</u>		
ซื้อ	308	86.8
ไม่ซื้อ	47	13.2
รวม	355	100.0



จากตารางที่ 11 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ซื้อเครื่องเล่นวิดีโอเกม เป็นสัดส่วนที่สูงสุด คือ ร้อยละ 92.4

ตารางที่ 12 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระยะเวลาที่ เริ่มเล่นวิดีโอเกม เป็นครั้งแรก

ข้อมูล เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกม	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>ระยะเวลาที่ เริ่ม เล่น เกม เป็นครั้งแรก</u>		
อนุบาล	15	4.2
เตรียมประถม	21	6.0
ประถมศึกษาปีที่ 1	79	22.3
ประถมศึกษาปีที่ 2	121	34.0
ประถมศึกษาปีที่ 3	91	25.6
ประถมศึกษาปีที่ 4	28	7.9
รวม	355	100.0

จากตารางที่ 12 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่าง เริ่มเล่นวิดีโอเกม เป็นครั้งแรกมากที่สุด ณ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (ร้อยละ 34.0) รองลงมา คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (ร้อยละ 28.4) และชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (ร้อยละ 22.2)

ตารางที่ 13 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามบุคคลที่นักเรียน  
เล่นเกมด้วย

ข้อมูล เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกม	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>บุคคลที่นักเรียน เล่น เกมด้วย</u>		
พ่อแม่	28	7.9
พี่หรือน้อง	223	62.8
เพื่อน	51	14.3
เล่นคนเดียว	53	15.0
รวม	355	100.0

จากตารางที่ 13 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่าง เล่น เกมด้วยมากที่สุด  
คือ พี่หรือน้อง (ร้อยละ 62.8) รองลงมา คือ เล่นคนเดียว (ร้อยละ 16.3)  
และ เล่นกับ เพื่อน (ร้อยละ 14.4) ตามลำดับ

ตารางที่ 14 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามลักษณะการเล่น เกม

ข้อมูล เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกม	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>ลักษณะการเล่น เกม</u>		
เล่นต่อ เนื่องตั้งแต่ เริ่ม เล่นครั้งแรกจนถึงปัจจุบัน	67	18.9
เล่นไม่ต่อ เนื่อง หยุด เล่น และกลับมา เล่นใหม่	288	81.1
รวม	355	100.0

จากตารางที่ 14 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ จะเล่นเกม  
ใหม่ต่อ เนื่อง โดยหยุดเล่นเกมและกลับมาเล่นใหม่ (ร้อยละ 81.1)

ตารางที่ 15 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม เวลาที่ใช้ เล่น  
เกมใหม่ต่อ เนื่อง โดยหยุดเล่นเกมในวันปกติ (จันทร์-ศุกร์)

=====

ข้อมูล เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกม กลุ่มตัวอย่าง

จำนวน (N) ร้อยละ

-----

เวลาที่ใช้ เล่นเกมในวันปกติ (จันทร์-ศุกร์)

ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง	46	13.0
1-2 ชั่วโมง	32	9.0
3-4 ชั่วโมง	11	3.1
ไม่ เล่น เกมในวันปกติ	266	74.9
รวม	355	100.0

=====

จากตารางที่ 15 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ไม่ เล่น เกม  
ในวันปกติ (ร้อยละ 74.9) รองลงมา คือ เล่นเกมต่ำกว่า 1 ชั่วโมง  
(ร้อยละ 13.0) และ เล่นเกม 1-2 ชั่วโมง (ร้อยละ 9.0) ตามลำดับ

ตารางที่ 16 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม เวลาที่ใช้ เล่น เกมในวันหยุด ( เสาร์-อาทิตย์ )

ข้อมูล เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกม	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>เวลาที่ใช้ เล่นเกมในวันหยุด ( เสาร์-อาทิตย์ )</u>		
ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง	114	32.1
1-2 ชั่วโมง	162	45.6
3-4 ชั่วโมง	52	14.6
5-6 ชั่วโมง	15	4.3
เล่นทั้งวัน	12	3.4
รวม	355	100.0

จากตารางที่ 16 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างใช้เวลา เล่นเกมในวันหยุด 1-2 ชั่วโมง เป็นส่วนใหญ่ (ร้อยละ 44.2) รองลงมา คือ ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง (ร้อยละ 32.1) และ 3-4 ชั่วโมง (ร้อยละ 18.0) ตามลำดับ

ตารางที่ 17 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานที่ เล่น เกม

ข้อมูล เกี่ยวกับการ เล่นวิดีโอ เกม	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>สถานที่ในการเล่น เกม</u>		
ที่บ้านของนักเรียน	308	86.8
บ้านเพื่อน	17	4.8
บ้านญาติ	15	4.2
ร้านที่มี เกมให้เช่า	15	4.2
รวม	355	100.0

จากตารางที่ 17 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่าง จะมีสถานที่เล่นเกม คือ ที่บ้านของนักเรียนเป็นส่วนใหญ่ (ร้อยละ 86.8) รองลงมา คือ บ้านเพื่อน (ร้อยละ 4.8) และบ้านญาติกับร้านที่มีเกมให้เช่า (ร้อยละ 4.2) ตามลำดับ

ตารางที่ 18 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการสนับสนุนของผู้ปกครอง

ข้อมูลการสนับสนุนในการ เล่น เกม	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>การสนับสนุนของผู้ปกครอง</u>		
ผู้ปกครอง เป็นผู้ เลือกซื้อ เกมให้ทุกครั้ง	49	14.0
ผู้ปกครอง ซื้อ เกมทุกครั้ง ที่ เด็กต้องการ	33	9.3
ผู้ปกครอง ซื้อ เกมให้ในกรณีพิเศษ	166	46.7
ผู้ปกครอง อนุญาตให้ เล่น เกมโดยมี เงื่อนไข	180	50.7
ผู้ปกครอง อนุญาตให้ เล่น เกม เฉพาะที่บ้าน	133	37.5
ผู้ปกครอง อนุญาตให้ เล่น เกม เฉพาะนอกบ้าน	12	3.4
ผู้ปกครอง อนุญาตให้ เล่น เกมทั้งที่บ้านและนอกบ้าน	84	23.7

จากตารางที่ 18 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่าง มีการสนับสนุนจากผู้ปกครองมากที่สุดในเรื่องของการอนุญาตให้ เล่น เกมโดยมี เงื่อนไข (ร้อยละ 50.7) รองลงมา คือ การซื้อ เกมให้ในกรณีพิเศษ (ร้อยละ 46.7) และอนุญาตให้ เล่น เกม เฉพาะที่บ้าน (ร้อยละ 37.5) ตามลำดับ

ตารางที่ 19 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามประโยชน์ที่ได้  
จากการ เล่นวิดีโอ เกม

ประโยชน์ที่ผู้ปกครองคาดว่าจะได้รับ จากการ เล่นวิดีโอ เกมของนักเรียน	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>ประโยชน์ที่ได้จากการ เล่นวิดีโอ เกม</u>		
ได้รับความบันเทิง เพลิดเพลิน	294	82.4
ได้ความคิดสร้างสรรค์	170	47.8
ฝึกทักษะในการใช้มือและตา	229	64.5
ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการ เรียน	216	60.8

จากตารางที่ 19 แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างได้รับประโยชน์จากการ เล่นวิดีโอ เกมมากที่สุด ในเรื่องของการให้ความบันเทิง เพลิดเพลิน (ร้อยละ 82.8) รองลงมา คือ ได้ฝึกทักษะการใช้มือและตา (ร้อยละ 64.5) และผ่อนคลายความตึงเครียดจากการ เรียน (ร้อยละ 60.8) ตามลำดับ

ตารางที่ 20 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามการเปลี่ยนแปลง  
หลังจากการเล่นวิดีโอ เกม

การเปลี่ยนแปลงหลังจากการเล่นวิดีโอ เกม	กลุ่มตัวอย่าง	
	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>การเปลี่ยนแปลงหลังจากการเล่นวิดีโอ เกม</u>		
ไม่สบาย	86	24.2
ใช้ความรุนแรง	94	26.5
ทำการบ้านไม่ทัน	41	11.5
ไม่สนใจคนในบ้าน	126	35.5
แยกตัวมา เล่นคนเดียว	66	18.6
อารมณ์ดีขึ้น	109	30.7
พูดคุยกับพี่น้องมากขึ้น	62	17.5
ขยันทำการบ้าน เพิ่มขึ้น	28	7.9

จากตารางที่ 20 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างมีการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากการเล่นวิดีโอ เกมมากที่สุด คือ ไม่สนใจคนในบ้าน (ร้อยละ 35.5) รองลงมา คือ มีอารมณ์ดีขึ้น (ร้อยละ 30.7) และใช้ความรุนแรง (ร้อยละ 26.5) ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับจำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคะแนนพฤติกรรมทางสังคม และข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นวิดีโอเกม

สำหรับการวิเคราะห์ในตอนที่ 3 นี้ ผู้วิจัยได้ทำการรวมกลุ่มของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องของเวลาที่ใช้เล่นเกมในวันปกติ (จันทร์-ศุกร์) โดยยุบกลุ่มตัวแปรเหลือเพียง 3 กลุ่ม คือ กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมต่ำกว่า 1 ชั่วโมง กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมสูงกว่า 1 ชั่วโมง และกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เล่นเกมในวันปกติ และสำหรับตัวแปรในเรื่องของเวลาที่ใช้เล่นเกมในวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์) ได้ยุบกลุ่มตัวแปรเหลือเพียง 3 กลุ่มเช่นกัน คือ กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมต่ำกว่า 1 ชั่วโมง กลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกม 1-2 ชั่วโมง และกลุ่มตัวอย่างที่เล่นเกมเกินกว่า 2 ชั่วโมง ทั้งนี้เพื่อให้จำนวนประชากรในแต่ละกลุ่มเพียงพอในการวิเคราะห์ที่ตั้งที่ สุธชาติ ประสิทธิ์วิสุทธิและคณะ (2529) ได้อธิบายว่า กรณีที่กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนน้อย ไม่เพียงพอต่อการที่จะนำมาทำตารางไขว้กับตัวแปรอื่น ในกรณีนี้สามารถยุบตัวแปรลงได้ เพื่อให้จำนวนประชากรในแต่ละกลุ่มเพียงพอแก่การวิเคราะห์

ตารางที่ 21 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามคะแนนพฤติกรรมทางสังคม และการอนุญาตให้เล่นวิดีโอเกม

คะแนนพฤติกรรมทางสังคม	การอนุญาตให้เล่นวิดีโอเกม	
	อนุญาต	%
73 - 109	181	(51.0)
110 - 143	174	(49.0)
รวม	355	(100.0)

จากตารางที่ 21 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้รับอนุญาตให้เล่นวิดีโอเกม มีแนวโน้มที่จะได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมอยู่ในระดับต่ำ (73 - 109) เป็นส่วนใหญ่



ตารางที่ 22 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคะแนนพฤติกรรมทางสังคม และการซื้อ เครื่อง เล่นวิดีโอ เกม

คะแนนพฤติกรรมทางสังคม	การซื้อ เครื่อง เล่นวิดีโอ เกม				
	ซื้อ	%	ไม่ซื้อ	%	รวม
73-109	167	(92.2)	14	(7.8)	181 (100.0)
110-143	141	(85.9)	33	(14.1)	174 (100.0)

$\chi^2 = 6.72$  ระดับนัยสำคัญ ( $\alpha = .009$ )

จากตารางที่ 22 แสดงให้เห็นว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมมีความสัมพันธ์กับการซื้อ เครื่อง เล่นวิดีโอ เกม โดยมีระดับนัยสำคัญที่ 0.05 กล่าวคือกลุ่มตัวอย่างที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (73-109) มีแนวโน้มที่จะซื้อ เครื่อง เล่นวิดีโอ เกมมากกว่า กลุ่มที่ได้คะแนนในระดับสูง (110-143)

ตารางที่ 23 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคะแนนพฤติกรรมและระยะเวลาที่เริ่ม เล่นวิดีโอ เกม เป็นครั้งแรก

คะแนนพฤติกรรมทางสังคม	ระยะเวลาที่เริ่ม เล่น เป็นครั้งแรก						
	อนุบาล	เตรียมบ1	บ1	บ2	บ3	บ4	รวม
	%	%	%	%	%	%	%
40-109	7	11	45	52	54	12	181
	(3.9)	(6.1)	(24.9)	(28.7)	(29.8)	(6.6)	(100)
110-143	8	10	34	69	37	16	174
	(4.6)	(5.7)	(19.5)	(39.7)	(21.3)	(9.2)	(100)

$\chi^2 = 7.65$  ระดับนัยสำคัญ ( $\alpha = .176$ )

จากตารางที่ 23 แสดงให้เห็นว่า คะแนนพฤติกรรมทางสังคมไม่มีความสัมพันธ์กับระยะเวลาที่เริ่มเล่นวิดีโอเกม เป็นครั้งแรก กล่าวคือกลุ่มตัวอย่างที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมทั้งในระดับต่ำ (73-109) หรือระดับสูง (110-143) ไม่มีความแตกต่างในเรื่องของระยะเวลาที่เริ่มเล่นเกม เป็นครั้งแรก

ตารางที่ 24 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคะแนนพฤติกรรมทางสังคม และบุคคลที่นักเรียนเล่นเกมด้วย

คะแนนพฤติกรรมทางสังคม	บุคคลที่นักเรียนเล่นเกมด้วย				รวม%
	พ่อแม่ %	พี่น้อง %	เพื่อน%	เล่นคนเดียว%	
40-109	12 (6.6)	101 (55.8)	33 (18.2)	35 (19.4)	181 (100.0)
110-143	16 (9.2)	122 (70.2)	18 (10.3)	18 (10.3)	174 (100.0)

$$\chi^2 = 12.28 \text{ ระดับนัยสำคัญ } (p = .006)$$

จากตารางที่ 24 แสดงให้เห็นว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมมีความสัมพันธ์กับบุคคลที่นักเรียนเล่นเกมด้วย โดยมีระดับนัยสำคัญที่ .05 กล่าวคือกลุ่มตัวอย่างที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (73-109) มีแนวโน้มที่จะเล่นวิดีโอเกมคนเดียวมากกว่ากลุ่มที่ได้คะแนนพฤติกรรมในระดับสูง (110-119)

ตารางที่ 25 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคะแนนพฤติกรรมทางสังคม และลักษณะของการเล่นเกม

คะแนนพฤติกรรมทางสังคม	ลักษณะการ เล่น เกม		
	เล่นต่อ เนื่องจนปัจจุบัน%	เล่นไม่ต่อ เนื่อง%	รวม%
40-109	39 (21.5)	142 (78.5)	181 (100.0)
110-120	28 (16.1)	146 (83.9)	174 (100.0)

$\chi^2 = 2.06$       ระดับนัยสำคัญ ( $\alpha = .150$ )

จากตารางที่ 25 แสดงให้เห็นว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมไม่มี ความสัมพันธ์กับลักษณะการ เล่น เกม แต่ เป็นที่น่าสังเกตว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้คะแนน พฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (73-109) มีแนวโน้มที่จะ เล่นวิดีโอ เกมในลักษณะ ต่อ เนื่องมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (110-119)

ตารางที่ 26 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคะแนนพฤติกรรมทางสังคม และ เวลาที่ใช้ เล่น เกมในวันปกติ (จันทร์-ศุกร์)

คะแนนพฤติกรรมทางสังคม	เวลาที่ใช้ เล่น เกมในวันปกติ (จันทร์-ศุกร์)		
	ต่ำกว่า 1 ชม. %	เกินกว่า 1 ชม. ขึ้นไป %	ไม่ เล่น วันปกติ %
73 - 109	24 (13.3)	20 (11.0)	137 (75.7)
110 - 143	22 (12.6)	23 (13.2)	129 (74.2)

$\chi^2 = 10.26$       ระดับนัยสำคัญ ( $\alpha = .592$ )

จากตารางที่ 26 แสดงให้เห็นว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคม  
 ไม่มีความสัมพันธ์กับ เวลาที่ใช้ เล่น เกมในวันปกติ กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างที่ได้  
 คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ(73-109)หรือระดับสูง(110-143)  
 ไม่มีความแตกต่างกันในเรื่องของ เวลาที่ใช้ เล่น เกมในวันปกติ

ตารางที่ 27 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคะแนนพฤติกรรม  
 ทางสังคม และ เวลาที่ใช้ เล่น เกมในวันหยุด ( เสาร์-อาทิตย์ )

=====

คะแนนพฤติกรรมทางสังคม	เวลาที่ใช้ เล่น เกมในวันหยุด ( เสาร์-อาทิตย์ )			
	ต่ำกว่า1ชม.%	1-2ชม.%	เกินกว่า2ชมขึ้นไป%	รวม%
40-109	54(29.8)	78(43.1)	49(27.1)	181(100.0)
100-143	60(34.5)	84(48.3)	30(17.2)	174(100.0)

=====

$\chi^2 = 6.62$                       ระดับนัยสำคัญ (  $\alpha = .03$  )

จากตารางที่ 27 แสดงให้เห็นว่าคะแนนพฤติกรรมมีความสัมพันธ์  
 กับ เวลาที่ใช้ เล่น เกมในวันหยุด กล่าวคือกลุ่มตัวอย่างที่ได้คะแนนพฤติกรรมทาง  
 สังคมในระดับต่ำ (73-109) มีแนวโน้มที่จะใช้เวลา เล่น เกมในวันหยุดมากกว่า  
 กลุ่มที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับสูง(110-143)

ตารางที่ 28 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามคะแนนพฤติกรรมทางสังคมและสถานที่เล่น เกม

	คะแนนพฤติกรรมทางสังคม			
	สถานที่เล่น เกม			
	บ้านนักเรียน	บ้านเพื่อนหรือบ้านญาติ	ร้านให้เช่าเกม	รวม
	%	%	%	%
73-109	153 (84.5)	19 (10.5)	9 (5.0)	181 (100.0)
110-143	155 (89.1)	13 (7.5)	6 (3.4)	174 (100.0)

$\chi^2 = 1.27$       ระดับนัยสำคัญ ( $\alpha = .529$ )

จากตารางที่ 28 แสดงให้เห็นว่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมไม่มีความสัมพันธ์กับสถานที่เล่น เกม กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างที่ได้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมในระดับต่ำ (73-109) หรือ ระดับสูง (110-143) ไม่มีความแตกต่างกันเรื่องของสถานที่เล่น เกม

ตอนที่ 4 ข้อมูลที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคม  
ที่ประเมินโดยครูประจำชั้นและผู้ปกครอง

ตารางที่ 29 การหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคม ที่ประเมิน  
โดยครูประจำชั้นและผู้ปกครอง

คะแนนพฤติกรรมทางสังคม	จำนวน(N)	MEAN	SD	ค่าสหสัมพันธ์	P
=====					
-----					
คะแนนที่ประเมินโดย					
ครูประจำชั้น	355	111.00	10.60	.854	.000
คะแนนที่ประเมินโดย					
ผู้ปกครอง	355	108.70	11.16		
=====					

\*\*\*

$P < .001$

จากตารางที่ 29 แสดงให้เห็นว่า คะแนนพฤติกรรมทางสังคมที่  
ประเมินโดยครูประจำชั้นและคะแนนพฤติกรรมทางสังคมที่ประเมินโดยผู้ปกครองมี  
ความสัมพันธ์กันทางทิศทางเดียวกัน โดยมีนัยสำคัญที่ .001 และพบว่าความสัมพันธ์  
ที่พบอยู่ในระดับสูงมาก

ตอนที่ 5 ข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทาง  
สังคมก่อนและหลังการเล่นวิดีโอเกม

ตารางที่ 30 การหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อน และ  
หลังการเล่นวิดีโอเกม

คะแนนพฤติกรรมทางสังคม	จำนวน(N)	MEAN	SD	t value	p
คะแนนก่อนเล่น	355	110.66	10.74	13.96	.000
คะแนนหลังเล่น	355	108.70	11.17		

\*\*\*

$p < .001$

จากตารางที่ 30 แสดงให้เห็นว่าคะแนนพฤติกรรมก่อนเริ่มเล่น  
วิดีโอเกม เป็นครั้งแรกกับคะแนนพฤติกรรมทางสังคมหลังจากที่เล่นวิดีโอเกม มี  
ความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และเป็นที่น่าสังเกตว่าคะแนนเฉลี่ยของ  
พฤติกรรมทางสังคมหลังเล่นวิดีโอเกมมีการลดลง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน คือ  
คะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและหลังเล่นวิดีโอเกมมีความแตกต่างกัน