



ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามที่ผู้วิจัยแจกให้กับกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 โรงเรียน เป็นจำนวนแบบสอบถามทั้งหมด 802 ชุด ได้รับคืนมา 771 ชุด คิดเป็นร้อยละ 96.1 ของแบบสอบถามทั้งหมด

ผู้วิจัยขอเสนอผลในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 เป็นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับคุณลักษณะในองค์ประกอบต่างๆ ของกลุ่มตัวอย่างที่นำมาศึกษา ซึ่งจะนำเสนอในรูปตารางความถี่และร้อยละ

ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลส่วนตัว

ลักษณะส่วนตัว	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
เพศ				
ชาย	311	72.0	198	58.4
หญิง	121	28.0	141	41.6
ผู้ปกครอง				
บิดา	283	65.7	210	62.5
มารดา	102	23.7	80	23.8
อื่นๆ	46	10.7	46	13.7
ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง				
ประถมศึกษา	144	34.0	186	55.9
มัธยมศึกษา	131	31.0	87	26.1
อาชีวศึกษา	53	12.5	19	5.7
ปริญญาตรี	58	13.7	20	6.0
สูงกว่าปริญญาตรี	25	5.9	4	1.2
อื่นๆ	12	2.8	17	5.1

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลักษณะส่วนตัว	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>อาชีพของผู้ปกครอง</u>				
ค้าขาย	172	39.8	127	37.8
รับจ้าง	127	29.4	139	41.4
ข้าราชการ	79	18.3	27	8.0
รัฐวิสาหกิจ	24	5.6	14	4.2
ไม่มีอาชีพ	23	5.3	23	6.8
อื่นๆ	5	1.2	1	0.3
เกษตรกร	2	0.5	5	1.5
<u>รายได้เฉลี่ยของครอบครัว</u>				
ต่ำกว่า 5,000 บาท	56	13.0	149	44.5
5,001 - 10,000 บาท	202	47.0	131	39.1
10,001 - 15,000 บาท	63	14.7	18	5.4
15,001 - 20,000 บาท	49	11.4	17	5.1
สูงกว่า 20,001 บาทขึ้นไป	60	14.0	20	6.0

จากตารางที่ 1 พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ในโรงเรียนทั้ง 2 ขนาด เป็นเพศชาย (ร้อยละ 72.0 และ 58.4) มีผู้ปกครองเป็นบิดา (ร้อยละ 65.7 และ 62.5) ระดับการศึกษาของผู้ปกครองคือประถมศึกษา (ร้อยละ 34.0 และ 55.9) รองลงมาคือ มัธยมศึกษา (ร้อยละ 31.0 และ 26.1) อาชีพของผู้ปกครองในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษคือ ค้าขาย รองลงมาคือ รับจ้าง (ร้อยละ 39.8 และ 29.4) ส่วนในโรงเรียนขนาดใหญ่คือ รับจ้าง รองลงมาคือ ค้าขาย (ร้อยละ 41.4 และ 37.8) รายได้เฉลี่ยของครอบครัว ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ มีรายได้เฉลี่ย 5,001-10,000 บาท ต่อเดือน (ร้อยละ 47.0) โรงเรียนขนาดใหญ่ มีรายได้เฉลี่ยต่ำกว่า 5,000 บาท ต่อเดือน (ร้อยละ 44.5)

ตารางที่ 2 อายุเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างและผู้ปกครอง

	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
<u>อายุเฉลี่ย</u>				
กลุ่มตัวอย่าง	12.73	0.67	13.38	4.73
ผู้ปกครอง	42.19	9.13	43.04	11.77

จากตารางที่ 2 แสดงอายุเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ และขนาดใหญ่เท่ากับ 12.73 และ 13.38 ตามลำดับ อายุเฉลี่ยของผู้ปกครอง เท่ากับ 42.19 และ 43.04 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 จำนวนและค่าร้อยละของนักเรียน จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกมวิดีโอ

พฤติกรรมการเล่นเกม	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>สถานที่เล่นเกม (ตอบทุกข้อ)</u>				
บ้านตนเอง				
ไม่เล่นเลย	155	35.9	187	55.2
1-5 ครั้ง	101	23.4	58	17.1
6-10 ครั้ง	48	11.1	22	6.5
11-15 ครั้ง	19	4.4	10	2.9
16 ครั้งขึ้นไป	109	25.2	62	18.3

ตารางที่ 3 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกม	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
บ้านเพื่อน				
ไม่เล่นเลย	221	51.2	163	48.1
1-5 ครั้ง	135	31.3	120	35.4
6-10 ครั้ง	39	9.0	25	7.4
11-15 ครั้ง	14	3.2	11	3.2
16 ครั้งขึ้นไป	23	5.3	20	5.9
บ้านญาติ				
ไม่เล่นเลย	288	66.7	209	61.7
1-5 ครั้ง	77	17.8	79	23.3
6-10 ครั้ง	29	6.7	32	9.4
11-15 ครั้ง	21	4.9	12	3.5
16 ครั้งขึ้นไป	17	3.9	7	2.1
ร้านค้าที่มีเครื่องให้เช่า				
ไม่เล่นเลย	126	29.2	146	43.1
1-5 ครั้ง	145	33.6	119	35.1
6-10 ครั้ง	54	12.5	36	10.6
11-15 ครั้ง	31	7.2	13	3.8
16 ครั้งขึ้นไป	76	17.6	25	7.4
<u>วันที่มักจะมีการเล่นเกมวิดิทัศน์มากที่สุด</u> (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)				
อาทิตย์	317	73.4	270	79.6
จันทร์	55	12.4	52	15.3
อังคาร	50	11.6	54	15.9
พุธ	64	14.8	51	15.0
พฤหัสบดี	56	13.0	48	14.2
ศุกร์	168	38.9	88	26.0
เสาร์	377	87.3	269	79.4

ตารางที่ 3 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกม	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>จำนวนวันที่เล่นเกมใน 1 สัปดาห์</u> (ตอบเพียงข้อเดียว)				
ไม่เล่นเลย	60	13.9	82	24.2
1 วัน	61	14.2	58	17.1
2 วัน	109	25.2	85	25.1
3 วัน	92	21.3	45	13.3
4 วัน	34	7.9	14	4.1
5 วัน	20	4.6	8	2.4
6 วัน	9	2.1	9	2.7
ทุกวัน	46	10.7	38	11.2
<u>ช่วงเวลาที่มักจะเล่นเกมวิดิทัศน์</u> (ตอบทุกข้อ)				
06.00-08.00 น.				
ไม่เล่นเลย	339	78.5	282	83.2
1-10 ครั้ง	71	16.4	44	13.0
11-20 ครั้ง	14	3.2	8	2.4
21-30 ครั้ง	6	1.4	3	0.9
31 ครั้งขึ้นไป	2	0.5	2	0.6
08.00-10.00 น.				
ไม่เล่นเลย	291	67.5	245	72.3
1-10 ครั้ง	111	25.7	72	21.2
11-20 ครั้ง	19	4.4	10	2.9
21-30 ครั้ง	7	1.6	8	2.4
31 ครั้งขึ้นไป	4	0.9	4	1.2

ตารางที่ 3 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกม	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
10.00-12.00 น.				
ไม่เล่นเลย	208	48.1	186	54.9
1-10 ครั้ง	166	38.4	114	33.6
11-20 ครั้ง	34	7.9	25	7.4
21-30 ครั้ง	12	2.8	7	2.1
31 ครั้งขึ้นไป	12	2.8	7	2.1
12.00-14.00 น.				
ไม่เล่นเลย	219	50.7	189	55.8
1-10 ครั้ง	133	30.8	110	32.4
11-20 ครั้ง	57	13.2	24	7.1
21-30 ครั้ง	8	1.9	9	2.7
31 ครั้งขึ้นไป	15	3.5	7	2.1
14.00-16.00 น.				
ไม่เล่นเลย	196	45.4	166	49.0
1-10 ครั้ง	151	35.0	122	36.0
11-20 ครั้ง	52	12.0	28	8.3
21-30 ครั้ง	17	3.9	12	3.5
31 ครั้งขึ้นไป	16	3.7	11	3.2
16.00-18.00 น.				
ไม่เล่นเลย	181	41.9	165	48.7
1-10 ครั้ง	159	36.8	126	37.2
11-20 ครั้ง	50	11.6	25	7.4
21-30 ครั้ง	24	5.6	13	3.8
31 ครั้งขึ้นไป	18	4.2	10	2.9

ตารางที่ 3 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกม	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
18.00-20.00 น.				
ไม่เล่นเลย	232	53.7	209	61.7
1-10 ครั้ง	137	31.7	86	25.4
11-20 ครั้ง	34	7.9	17	5.0
21-30 ครั้ง	15	3.5	12	3.5
31 ครั้งขึ้นไป	14	3.2	15	4.4
20.00-22.00 น.				
ไม่เล่นเลย	319	73.8	261	77.0
1-10 ครั้ง	85	19.7	55	16.2
11-20 ครั้ง	17	3.9	12	3.5
21-30 ครั้ง	6	1.4	6	1.8
31 ครั้งขึ้นไป	5	1.2	5	1.5
22.00-24.00 น.				
ไม่เล่นเลย	367	85.0	292	86.1
1-10 ครั้ง	45	10.4	28	8.3
11-20 ครั้ง	11	2.5	12	3.5
21-30 ครั้ง	7	1.6	2	0.6
31 ครั้งขึ้นไป	2	0.5	5	1.5
24.00-02.00 น.				
ไม่เล่นเลย	386	89.4	303	89.4
1-10 ครั้ง	39	9.0	23	6.8
11-20 ครั้ง	2	0.5	5	1.5
21-30 ครั้ง	3	0.7	3	0.9
31 ครั้งขึ้นไป	2	0.5	5	1.5



ตารางที่ 3 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกม	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>เวลาที่ใช้ในการเล่นแต่ละครั้งโดยเฉลี่ย</u> (ตอบเพียงข้อเดียว)				
น้อยกว่า 15 นาที	2	0.5	19	5.6
15 นาที	17	4.0	36	10.6
30 นาที	73	17.0	42	12.4
1 ชั่วโมง	85	19.8	71	20.9
1 ชั่วโมง 30 นาที	44	10.3	42	12.4
2 ชั่วโมง	85	19.8	49	14.5
2 ชั่วโมง 30 นาที	22	5.1	12	3.5
3 ชั่วโมง	29	6.8	24	7.1
3 ชั่วโมงขึ้นไป	72	16.8	44	13.0
<u>จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมวิดิทัศน์ต่อสัปดาห์</u> (ตอบเพียงข้อเดียว)				
1-7 ชั่วโมง	247	58.3	222	65.9
8-14 ชั่วโมง	71	16.7	36	10.7
15-21 ชั่วโมง	48	11.3	42	12.5
22-28 ชั่วโมง	28	6.6	16	4.7
28 ชั่วโมงขึ้นไป	30	7.1	21	6.2
<u>จำนวนตลับเกมที่เล่นต่อสัปดาห์</u> (ตอบเพียงข้อเดียว)				
1-3 ตลับ	177	41.9	175	52.4
4-6 ตลับ	126	29.9	97	29.0
7-10 ตลับ	53	12.5	31	9.3
11 ตลับขึ้นไป	66	15.6	31	9.3

ตารางที่ 3 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกม	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>บุคคลที่เล่นเกมด้วย</u> (ตอบทุกข้อ)				
เล่นคนเดียว				
ไม่เคยเล่น	91	21.1	119	35.1
1-5 ครั้ง	188	43.5	143	42.2
6-10 ครั้ง	58	13.4	19	5.6
11-16 ครั้ง	21	4.9	14	4.1
16 ครั้งขึ้นไป	74	17.1	44	13.0
เล่นกับเพื่อน				
ไม่เคยเล่น	123	28.5	106	31.3
1-5 ครั้ง	177	41.0	137	40.4
6-10 ครั้ง	78	18.1	46	13.6
11-16 ครั้ง	13	3.0	18	5.3
16 ครั้งขึ้นไป	41	9.5	32	9.4
เล่นกับพี่				
ไม่เคยเล่น	248	57.4	185	54.6
1-5 ครั้ง	89	20.6	96	28.3
6-10 ครั้ง	49	11.3	28	8.3
11-16 ครั้ง	18	4.2	11	3.2
16 ครั้งขึ้นไป	28	6.5	19	5.6
เล่นกับน้อง				
ไม่เคยเล่น	232	53.7	188	55.5
1-5 ครั้ง	117	27.1	84	24.8
6-10 ครั้ง	44	10.2	22	6.5
11-16 ครั้ง	8	1.9	19	5.6
16 ครั้งขึ้นไป	31	7.2	26	7.7

ตารางที่ 3 (ต่อ)

พฤติกรรมการเล่นเกม	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
เล่นกับผู้ปกครอง				
ไม่เคยเล่น	339	78.5	281	82.9
1-5 ครั้ง	60	13.9	36	10.6
6-10 ครั้ง	16	3.7	8	2.4
11-16 ครั้ง	9	2.1	5	1.5
16 ครั้งขึ้นไป	8	1.9	9	2.7
<u>การปฏิบัติตนเมื่อต้องการเล่นเกม (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)</u>				
เล่นเมื่อได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง	203	47.0	126	37.6
หลังจากทำการบ้านหรืองานแล้ว	191	44.2	141	42.1
เล่นทุกครั้งเมื่อต้องการเล่น	163	37.7	79	23.6
เล่นเมื่อมีเวลาว่างทุกครั้ง	159	36.8	137	40.9
เล่นเมื่อมีผู้อื่นชักชวนให้เล่น	118	27.3	81	24.2
<u>การเล่นเกมนก่อนการสอบ (ตอบเพียงข้อเดียว)</u>				
เล่นบ้างเป็นบางครั้ง	236	54.6	147	43.5
ไม่เล่นเลย	154	35.6	168	49.7
เล่นตามปกติ	42	9.7	23	6.8
<u>การเล่นเกมระหว่างการสอบ (ตอบเพียงข้อเดียว)</u>				
ไม่เล่นเลย	193	44.8	201	59.6
เล่นบ้างเป็นบางครั้ง	185	42.9	113	33.5
เล่นตามปกติ	53	12.3	23	6.8

จากตารางที่ 3 พบว่า ในเวลา 1 สัปดาห์ สถานที่ที่นักเรียนของทั้ง 2 โรงเรียน เล่นเกมวิดิทัศน์คือ เล่นเกมที่บ้านตนเอง 16 ครั้งขึ้นไป (ร้อยละ 25.2 และ 18.3) เล่นเกมที่บ้านเพื่อน 1-5 ครั้ง (ร้อยละ 31.3 และ 35.4) เล่นเกมที่บ้านญาติ 1-5 ครั้ง (ร้อยละ 17.8 และ 23.3) ส่วนการไปเล่นตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า 1-5 ครั้ง (ร้อยละ 33.6 และ 35.1)

วันที่นักเรียนทั้ง 2 โรงเรียนเล่นเกมคือ วันเสาร์และอาทิตย์ (ร้อยละ 87.3, 73.4 และ 79.4, 79.6 ตามลำดับ) จำนวนวันที่เล่นเกมต่อสัปดาห์ คือ 2 วัน (ร้อยละ 25.2 และ 25.1 ตามลำดับ)

ช่วงเวลาที่เล่นเกม ทุกช่วงเวลานักเรียนทั้ง 2 โรงเรียนเล่นเกม 1-10 ครั้งคือ เวลา 6.00-8.00 น. (ร้อยละ 16.4 และ 13) เวลา 8.00-10.00 น. (ร้อยละ 25.7 และ 21.2 น.) เวลา 10.00-12.00 น. (ร้อยละ 38.4 และ 33.6) เวลา 12.00-14.00 น. (ร้อยละ 30.8 และ 32.4) เวลา 14.00-16.00 น. (ร้อยละ 35 และ 36) เวลา 16.00-18.00 น. (ร้อยละ 36.8 และ 37.2) เวลา 18.00-20.00 น. (ร้อยละ 31.7 และ 25.4) เวลา 20.00-22.00 (ร้อยละ 19.7 และ 16.2) เวลา 22.00-24.00 น. (ร้อยละ 10.4 และ 8.3) เวลา 24.00-02.00 น. (ร้อยละ 9 และ 6.8)

เวลาที่นักเรียนเล่นเกมโดยเฉลี่ยแต่ละครั้ง ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษพบว่า นักเรียนร้อยละ 19.8 เล่นเกม 1 ชั่วโมง และ 2 ชั่วโมง เท่ากัน ส่วนในโรงเรียนขนาดใหญ่นักเรียนร้อยละ 20.9 เล่นเกม 1 ชั่วโมง จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมต่อสัปดาห์นักเรียนทั้ง 2 โรงเรียนใช้เวลาเท่ากันคือ 1-7 ชั่วโมง (ร้อยละ 58.3 และ 65.9) จำนวนตลับเกมที่นักเรียนทั้ง 2 โรงเรียน เล่นต่อสัปดาห์ คือ 1-3 ตลับ (ร้อยละ 41.9-52.4)

บุคคลที่นักเรียนเล่นเกมด้วย ไม่ว่าจะเป็นนักเรียนจะเล่นเกมกับใคร นักเรียนเล่น 1-5 ครั้ง คือ เล่นคนเดียว (ร้อยละ 43.5 และ 42.2) เล่นกับเพื่อน (ร้อยละ 41.0 และ 40.4) เล่นกับพี่ (ร้อยละ 20.6 และ 28.3) เล่นกับน้อง (ร้อยละ 27.1 และ 24.8) และเล่นกับผู้ปกครอง (ร้อยละ 13.9 และ 10.6)

การปฏิบัติตนเมื่อต้องการเล่นเกม นักเรียนร้อยละ 47.0 ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ เล่นเกมเมื่อได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง ส่วนนักเรียนร้อยละ 42.1 ในโรงเรียนขนาดใหญ่เล่นเกมหลังจากทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายแล้ว

การเล่นเกมก่อนการสอบ นักเรียนร้อยละ 54.6 ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษเล่นเกมบ้างเป็นครั้งคราว ส่วนนักเรียนร้อยละ 49.7 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ไม่เล่นเลย และนักเรียนทั้ง 2 โรงเรียนไม่เล่นเกมระหว่างการสอบเลย (ร้อยละ 44.8 และ 59.6)

ตารางที่ 4 แสดงความคิดเห็นต่อการเล่นเกมวิดีโอ

ความคิดเห็นในการเล่นเกม	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
หลักเกณฑ์ในการเลือกซื้อเกมวิดีโอ (ตอบทุกข้อ)				
เกมนั้นต้องสนุก	408	94.4	304	89.9
เป็นเกมที่ชอบ	401	92.8	293	86.7
เกมนั้นต้องท้าทายความสามารถ	400	92.6	295	87.0
เป็นเกมที่ใช้ทักษะคิดคำนวณ	357	82.6	270	79.6
ราคาไม่เปลี่ยนแปลงง่าย	323	74.8	235	69.5
ราคาถูก	306	70.8	232	68.6
เป็นเกมที่มีหน่วยความจำสูง	292	67.6	214	63.1
ต้องมีภาพสวย สี เพลงดึงดูดใจ	277	64.1	212	62.5
ต้องเล่นได้ 2 คน	253	58.6	204	60.2
เอาชนะได้ง่าย	58	13.4	59	17.5
แนวทางการเลือกเกมวิดีโอ (ตอบทุกข้อ)				
เลือกตามความสนใจของตนเอง	368	85.2	277	81.7
ฟังคำแนะนำจากเพื่อน	275	63.7	219	64.6
ฟังคำแนะนำจากคนขาย	208	48.1	153	45.1
ศึกษาจากหนังสือคู่มือเฉลยเกม	201	46.5	129	38.1
ในกรณีที่ไม่สามารถเอาชนะเกมได้ (ตอบทุกข้อ)				
ใช้ความพยายามซ้ำเพื่อศึกษาวิธีเล่น	397	91.9	299	88.2
ขอคำแนะนำจากเพื่อน	342	79.2	230	67.8
หาหนังสือเฉลยเกมมาอ่านประกอบ	203	47.0	152	44.8
เลิกเล่นเกมกันไปเลย	112	25.9	87	25.7
ขอคำแนะนำจากผู้ปกครอง	62	14.4	73	21.5

ตารางที่ 4 (ต่อ)

ความคิดเห็นในการเล่นเกม	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>สาเหตุที่ชอบเล่นเกม (ตอบทุกข้อ)</u>				
ช่วยผ่อนคลายความเครียด	418	96.8	295	87.0
ต้องการความสนุกสนาน	417	96.5	304	89.7
ได้ฝึกสติปัญญา	389	90.0	297	87.6
ต้องการหากิจกรรมทำเพราะว่าง	317	73.4	230	67.8
พูดคุยกับเพื่อนคนอื่นที่เล่นเกมได้	162	37.5	142	41.9
ทำให้เป็นคนทันสมัย	132	30.6	113	33.3
เห็นผู้อื่นเล่นจึงต้องการเล่นบ้าง	129	29.9	103	30.4
มีประโยชน์ต่อการเรียน	129	29.9	121	35.7
ทำให้ได้ออกจากบ้าน	32	7.4	36	10.6
<u>ประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม (ตอบทุกข้อ)</u>				
ความบันเทิง เพลิดเพลิน	428	99.1	313	92.3
ได้ใช้ทักษะ เช่น มือ การแก้ปัญหา	394	91.2	309	91.2
เกิดความคิดสร้างสรรค์	373	86.3	274	80.8
ได้ความอดทน	332	76.9	265	78.2
<u>ความเปลี่ยนแปลงหลังจากเล่นเกม (ตอบทุกข้อ)</u>				
ผลการเรียนลดลง	156	36.1	122	36.0
สายตาเสีย	142	32.9	97	28.6
เงินไม่ค่อยพอใช้	109	25.2	98	28.9
โมโหง่าย อารมณ์เสื่อง่าย	104	24.1	92	27.1
ชอบความรุนแรง	71	16.4	72	21.2

จากตารางที่ 4 นักเรียนในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษมีเกณฑ์ในการเลือกเกม คือ ต้องเป็นเกมที่สนุก ตรงกับความชอบ และทำท่ายความสามารถ (ร้อยละ 94.4, 92.8 และ 92.6 ตามลำดับ) ส่วนนักเรียนในโรงเรียนขนาดใหญ่มีเกณฑ์ในการเลือก คือ ต้องเป็นเกมที่สนุก เป็นเกมที่ทำท่ายความสามารถและเป็นเกมที่ชอบ (ร้อยละ 89.9, 87 และ 86.7 ตามลำดับ)

แนวทางที่นักเรียนทั้ง 2 โรงเรียนเลือกเกมจะเลือกตามความสนใจของตนเอง (ร้อยละ 85.2 และ 81.7) ในกรณีที่ไม่สามารถเอาชนะเกมได้ นักเรียนทั้ง 2 โรงเรียนใช้ความพยายามเล่นซ้ำเพื่อศึกษาเกม (ร้อยละ 91.9 และ 88.2) สาเหตุที่นักเรียนชอบเล่นเกมในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษเล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียด (ร้อยละ 96.8) ส่วนนักเรียนร้อยละ 89.7 ในโรงเรียนขนาดใหญ่เล่นเพราะต้องการความสนุก นักเรียนทั้ง 2 โรงเรียนมีความเห็นตรงกันว่าประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกมคือ ได้รับความบันเทิงและเพลิดเพลิน (ร้อยละ 99.1 และ 92.3) นอกจากนี้นักเรียนทั้ง 2 โรงเรียนยังมีความเห็นตรงกันว่า ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังจากการเล่นเกม คือทำให้ผลการเรียนลดลง (ร้อยละ 36.1 และ 36.0)

ตารางที่ 5 แสดงประเภทของเกมที่เล่น

ประเภทของเกมที่เล่น (ตอบทุกข้อ)	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>เกมต่อสู้</u>				
ไม่เคยเล่น	43	10.0	69	20.4
1 - 5 ครั้ง	200	46.3	171	50.4
6 - 10 ครั้ง	75	17.4	35	10.3
11 - 15 ครั้ง	32	7.4	18	5.3
16 ครั้งขึ้นไป	82	19.0	46	13.6
<u>เกมยิง</u>				
ไม่เคยเล่น	105	24.3	145	42.8
1 - 5 ครั้ง	173	40.0	118	34.8
6 - 10 ครั้ง	67	15.5	29	8.6
11 - 15 ครั้ง	31	7.2	16	4.7
16 ครั้งขึ้นไป	56	13.0	31	9.1
<u>เกมกีฬา</u>				
ไม่เคยเล่น	66	15.3	95	28.0
1 - 5 ครั้ง	185	42.8	156	46.0
6 - 10 ครั้ง	76	17.6	28	8.3
11 - 15 ครั้ง	38	8.8	27	8.0
16 ครั้งขึ้นไป	67	15.5	33	9.7
<u>เกมจำลองสถานการณ์</u>				
ไม่เคยเล่น	282	65.3	242	71.4
1 - 5 ครั้ง	97	22.5	61	18.0
6 - 10 ครั้ง	28	6.5	14	4.1
11 - 15 ครั้ง	9	2.1	13	3.8
16 ครั้งขึ้นไป	16	3.7	9	2.7

ตารางที่ 5 (ต่อ)

ประเภทของเกมที่เล่น	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
<u>เกมผจญภัย</u>				
ไม่เคยเล่น	209	48.4	189	55.8
1 - 5 ครั้ง	138	31.9	98	28.9
6 - 10 ครั้ง	39	9.0	21	6.2
11 - 15 ครั้ง	16	3.7	12	3.5
16 ครั้งขึ้นไป	30	6.9	19	5.6
<u>เกมค่ายกล</u>				
ไม่เคยเล่น	157	36.3	150	44.2
1 - 5 ครั้ง	152	35.2	125	36.9
6 - 10 ครั้ง	63	14.6	31	9.1
11 - 15 ครั้ง	31	7.2	13	3.8
16 ครั้งขึ้นไป	29	6.7	20	5.9
<u>เกมไพ่ หมากกรอก</u>				
ไม่เคยเล่น	286	66.2	258	76.1
1 - 5 ครั้ง	93	21.5	57	16.8
6 - 10 ครั้ง	25	5.8	6	1.8
11 - 15 ครั้ง	12	2.8	9	2.7
16 ครั้งขึ้นไป	16	3.7	9	2.7
<u>เกมบทบาทสมมติ</u>				
ไม่เคยเล่น	175	40.5	197	58.1
1 - 5 ครั้ง	130	30.1	82	24.2
6 - 10 ครั้ง	51	11.8	22	6.5
11 - 15 ครั้ง	27	6.3	10	2.9
16 ครั้งขึ้นไป	49	11.3	28	8.3

จากตารางที่ 5 ประเภทของเกมที่เล่น นักเรียนของทั้ง 2 โรงเรียนจะเล่นเกมทุกประเภท 1-5 ครั้ง คือ เกมต่อสู้ (ร้อยละ 46.3 และ 50.4) เกมยิง (ร้อยละ 40 และ 34.8) เกมกีฬา (ร้อยละ 42.8 และ 46) เกมจำลองสถานการณ์ (ร้อยละ 22.5 และ 18) เกมผจญภัย (ร้อยละ 31.9 และ 28.9) เกมค่ายกล (ร้อยละ 35.2 และ 36.9) เกมไพ่และหมากรุก (ร้อยละ 21.5 และ 16.8) เกมบทบาทสมมติ (ร้อยละ 30.1 และ 24.2)

ตารางที่ 6 แสดงการสนับสนุนของผู้ปกครองในการเล่นเกม

การสนับสนุนของผู้ปกครอง (ตอบทุกข้อ)	โรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ		โรงเรียนขนาดใหญ่	
	จำนวน (N)	ร้อยละ	จำนวน (N)	ร้อยละ
อนุญาตให้เล่นได้โดยต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขที่ตั้งไว้	234	54.2	160	47.2
ให้เล่นเฉพาะที่บ้านเท่านั้น	145	33.6	79	23.3
ให้เล่นได้ทั้งในบ้านและนอกบ้าน	145	33.6	105	31.0
ไม่สนับสนุนการเล่นเกมวีดิทัศน์	129	29.9	102	30.1
ผู้ปกครองให้เงินไปซื้อตลับเกม	116	26.9	55	16.2
ผู้ปกครองเป็นผู้ซื้อตลับเกมมาให้	115	26.6	59	17.4
อนุญาตให้เล่นตามความต้องการ	110	25.5	89	26.3
อนุญาตให้เล่นเฉพาะเกมบางประเภท	103	23.8	83	24.5
ให้คำแนะนำการเล่นทุกครั้งที่ต้องการ	79	18.3	54	15.9
ให้เล่นเฉพาะนอกบ้านเท่านั้น	32	7.4	34	10.0

จากตารางที่ 6 การสนับสนุนการเล่นเกมวีดิทัศน์ของผู้ปกครอง พบว่านักเรียนทั้งในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษและโรงเรียนขนาดใหญ่ ผู้ปกครองจะสนับสนุนการเล่นเกมวีดิทัศน์ด้วยการให้เล่นได้โดยต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขที่ตั้งไว้ (ร้อยละ 54.2 และ 47.2)

ตอนที่ 2 เสนอผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบการเล่นเกมวิดิทัศน์ กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน เพื่อความเข้าใจตรงกันในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงขอกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

Y	หมายถึง	คะแนนเฉลี่ยสะสมของนักเรียน
X1	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ที่บ้านตนเอง
X2	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ที่บ้านเพื่อน
X3	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ที่บ้านญาติ
X4	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า
X5	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในวันอาทิตย์
X6	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในวันจันทร์
X7	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในวันอังคาร
X8	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในวันพุธ
X9	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในวันพฤหัสบดี
X10	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในวันศุกร์
X11	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในวันเสาร์
X12	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในช่วงเวลา 6-8 น.
X13	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในช่วงเวลา 8-10 น.
X14	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในช่วงเวลา 10-12 น.
X15	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในช่วงเวลา 12-14 น.
X16	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในช่วงเวลา 14-16 น.
X17	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในช่วงเวลา 16-18 น.
X18	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในช่วงเวลา 18-20 น.
X19	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในช่วงเวลา 20-22 น.
X20	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในช่วงเวลา 22-24 น.
X21	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์ในช่วงเวลา 24-2 น.
X22	"	เวลาเฉลี่ยในการเล่นเกมวิดิทัศน์แต่ละครั้ง
X23	"	จำนวนตลับเกมที่เล่นต่อสัปดาห์
X24	"	การเล่นเกมวิดิทัศน์คนเดียว

X25	"	การเล่นเกมวืดิทัศน์กับเพื่อน
X26	"	การเล่นเกมวืดิทัศน์กับพี่
X27	"	การเล่นเกมวืดิทัศน์กับน้อง
X28	"	การเล่นเกมวืดิทัศน์กับผู้ปกครอง
X29	"	การเล่นเกมวืดิทัศน์หลังจากทำการบ้านแล้ว
X30	"	การเล่นเกมวืดิทัศน์เมื่อมีเวลาว่างทุกครั้ง
X31	"	การเล่นเกมวืดิทัศน์เมื่อมีผู้อื่นชักชวนให้เล่น
X32	"	การเล่นเกมวืดิทัศน์ทุกครั้งที่ต้องการเล่น
X33	"	การเล่นเกมวืดิทัศน์เมื่อได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง
X34	"	เกมที่ใช้เลือกเกมคือ เป็นเกมที่สนุก
X35	"	เกมที่ใช้เลือกเกมคือ เป็นเกมที่ชอบ
X36	"	เกมที่ใช้เลือกเกมคือ เป็นเกมที่ราคาถูก
X37	"	เกมที่ใช้เลือกเกมคือ เป็นเกมที่มีราคาไม่เปลี่ยนแปลงเมื่อนำไปแลก
X38	"	เกมที่ใช้เลือกเกมคือ เป็นเกมที่เอาช่นง่าย
X39	"	เกมที่ใช้เลือกเกมคือ เป็นเกมที่เล่นได้ 2 คน
X40	"	เกมที่ใช้เลือกเกมคือ เป็นเกมที่มีภาพสวย สี เพลงดึงดูดใจ
X41	"	เกมที่ใช้เลือกเกมคือ เป็นเกมที่ทำทายความสามารถ
X42	"	เกมที่ใช้เลือกเกมคือ เป็นเกมที่ใช้ทักษะ เช่น การคิดคำนวณ
X43	"	เกมที่ใช้เลือกเกมคือ เป็นเกมที่มีหน่วยความจำสูง
X44	"	เลือกเกมโดยศึกษาจากหนังสือคู่มือเฉลยเกม
X45	"	เลือกเกมโดยฟังคำแนะนำจากเพื่อน
X46	"	เลือกเกมโดยฟังคำแนะนำจากคนชาย
X47	"	เลือกเกมตามความสนใจของตนเอง
X48	"	การเล่นเกมก่อนการสอบ
X49	"	การเล่นเกมระหว่างการสอบ
X50	"	การเล่นเกมประเภทเกมต่อสู้
X51	"	การเล่นเกมประเภทเกมยิง
X52	"	การเล่นเกมประเภทเกมกีฬา
X53	"	การเล่นเกมประเภทเกมจำลองสถานการณ์
X54	"	การเล่นเกมประเภทเกมผจญภัย
X55	"	การเล่นเกมประเภทเกมค่ายกล

X56	"	การเล่นเกมประเภทเกมไพ่ หมากรุก
X57	"	การเล่นเกมประเภทเกมบทบาทสมมติ
X58	"	ผู้ปกครองให้การสนับสนุนการเล่นเกมโดยให้เงินซื้อตลับเกม
X59	"	ผู้ปกครองให้การสนับสนุนการเล่นเกมโดยซื้อตลับเกมมาให้
X60	"	ผู้ปกครองให้การสนับสนุนการเล่นเกมโดยให้เล่นเฉพาะเกมบางประเภท
X61	"	ผู้ปกครองให้การสนับสนุนการเล่นเกมโดยต้องปฏิบัติตามเงื่อนไขที่ตั้งไว้
X62	"	ผู้ปกครองให้การสนับสนุนการเล่นเกมโดยให้เล่นได้ตามความต้องการ
X63	"	ผู้ปกครองให้การสนับสนุนการเล่นเกมโดยให้เล่นเฉพาะที่บ้าน
X64	"	ผู้ปกครองให้การสนับสนุนการเล่นเกมโดยให้เล่นเฉพาะนอกบ้าน
X65	"	ผู้ปกครองให้การสนับสนุนการเล่นเกมโดยให้เล่นได้ทั้งที่บ้านและนอกบ้าน
X66	"	ผู้ปกครองให้การสนับสนุนการเล่นเกมโดยให้คำแนะนำการเล่นทุกครั้งที่ต้องการความเห็น
X67	"	ผู้ปกครองไม่สนับสนุนให้เล่นเกมวีดิทัศน์
r	"	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์
R	"	สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ
R ²	"	สัมประสิทธิ์การพยากรณ์
B	"	สัมประสิทธิ์ของตัวพยากรณ์ ซึ่งพยากรณ์ในรูปของคะแนนมาตรฐาน
b	"	สัมประสิทธิ์ของตัวพยากรณ์ ซึ่งพยากรณ์ในรูปของคะแนนดิบ

จากตารางที่ 7 จะเห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวเกณฑ์กับตัวทำนายนอกองค์ประกอบการเล่นเกมวิดิทัศน์ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ มีตัวทำนายที่มีความสัมพันธ์ในทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับตัวเกณฑ์เพียง 2 ตัว เท่านั้น คือ การเล่นเกมหลังจากได้ทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายเสร็จแล้ว (X29) และการเล่นเกมเมื่อได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง (X33) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็น .1127 และ .0948 ตามลำดับ แสดงว่าพฤติกรรมการเล่นเกมหลังจากทำการบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายแล้ว และ เล่นเมื่อได้รับอนุญาตจากผู้ปกครองมากขึ้นเท่าใด ก็มีแนวโน้มที่จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงตามขึ้นด้วย

ส่วนตัวทำนายที่มีความสัมพันธ์ในทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับตัวเกณฑ์มีทั้งหมด 17 ตัว แต่ตัวที่มีน้ำหนักมากกว่าตัวอื่นๆ จะกล่าวถึงเพียง 8 ตัว คือ จำนวนเกมที่เล่นต่อสัปดาห์ (X23) การเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า (X4) การเล่นเกมประเภทเกมบทบาทสมมติ (X57) การเล่นเกมในช่วงเวลา 24-02 น. (X21) การเล่นเกมในช่วงเวลา 22-24 น. (X20) การเล่นเกมระหว่างการสอบ (X49) การเล่นเกมกับเพื่อน (X25) และการเล่นเกมก่อนการสอบ (X48) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็น -.2241, -.1849, -.1509, -.1449, -.1391, -.1335, -.1285 และ -.1269 ตามลำดับ แสดงว่าหากพฤติกรรมที่กล่าวมาแล้วมากขึ้นเท่าใด ก็มีแนวโน้มที่จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดต่ำลงเท่านั้น

ตารางที่ 8 (ต่อ)

ปีงบประมาณ	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267
134	1,0000													
135	-23414	1,0000												
136	-13999	-9542	1,0000											
137	-9919	-1869	-19294	1,0000										
138	-2525	-8363	-8883	-8661	1,0000									
139	-8936	-8385	-8779	-8153	-8222	1,0000								
140	-14388	-93418	-8332	-8812	-8881	-57418	1,0000							
141	-34468	-19818	-8672	-12369	-10518	-53594	-61188	1,0000						
142	-18214	-12829	-13884	-13274	-10863	-47838	-54364	-83458	1,0000					
143	-11284	-11734	-8544	-17629	-8219	-63368	-38884	-61888	-67788	1,0000				
144	-6287	-8298	-8871	-8578	-1848	-49728	-44294	-37294	-54478	-55188	1,0000			
145	-16544	-14878	-8358	-8637	-8126	-46184	-52354	-54854	-32734	-46484	-43288	1,0000		
146	-12638	-17898	-8382	-8955	-8518	-48244	-49374	-56274	-52718	-49588	-38828	-58188	1,0000	
147	-29884	-8952	-8144	-8737	-8739	-55188	-55794	-64288	-63528	-58428	-53458	-47128	-49888	1,0000
148	-4794	-8291	-8651	-8955	-8558	-8294	-8174	-8291	-8318	-8294	-8235	-8678	-8237	1,0000
149	-8632	-8898	-8674	-8724	-8445	-8162	-8818	-8484	-8725	-8247	-11588	-8515	-8158	-8638
150	-8298	-8844	-8318	-8435	-8647	-8648	-8223	-8275	-8848	-11888	-13638	-8182	-8415	-8477
151	-8298	-8473	-8889	-8239	-8279	-4594	-8481	-8778	-8823	-12318	-14318	-8187	-8236	-8464
152	-8342	-8471	-8768	-8486	-8139	-8471	-8367	-8224	-8152	-8648	-13268	-8184	-8245	-4392
153	-8471	-8864	-8581	-8272	-8288	-8924	-13248	-8288	-8317	-8528	-8571	-8814	-8491	-8873
154	-8887	-8781	-8714	-8288	-8858	-8628	-18274	-8382	-8522	-8641	-8574	-8828	-8438	-8485
155	-8141	-8889	-8734	-8212	-8492	-8878	-8183	-8888	-12558	-12954	-18528	-8497	-11364	-8818
156	-8849	-11884	-11474	-8872	-8884	-8252	-8878	-8813	-8495	-8197	-8872	-8888	-8154	-8827
157	-8823	-8888	-18484	-8882	-8882	-8562	-8147	-8162	-8364	-8653	-13534	-1863	-8512	-8129
158	-8125	-18288	-8644	-8481	-8127	-8428	-8184	-8236	-8816	-8842	-8191	-8244	-8848	-8218
159	-8761	-8855	-8884	-8843	-8247	-8125	-8759	-8128	-8672	-18818	-18882	-8317	-8321	-8364
160	-8527	-8817	-8833	-8794	-8274	-85488	-8889	-8382	-8618	-8249	-8589	-8292	-8234	-8128
161	-8881	-8553	-494	-8187	-88938	-8838	-8229	-8885	-18188	-19436	-1214	-8125	-89164	-8848
162	-8811	-8364	-8158	-8641	-8987	-8253	-18148	-8483	-8884	-8785	-8421	-8291	-8348	-8581
163	-8812	-8812	-8185	-8819	-8887	-8544	-8578	-8587	-8882	-8883	-8818	-8438	-8231	-8517
164	-8781	-8152	-8777	-8838	-8242	-8384	-8175	-8887	-8818	-8283	-8515	-8617	-8189	-8282
165	-8119	-8184	-8561	-8555	-8268	-8657	-8882	-8134	-8151	-8888	-8884	-8545	-8118	-8888
166	-8118	-8193	-8533	-8884	-8122	-8229	-8878	-8854	-8875	-88424	-8888	-8847	-8853	-8881
167	-8879	-12188	-8415	-8488	-8373	-8889	-8145	-8178	-8217	-8888	-8141	-8352	-8723	-8883

จากตารางที่ 8 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวเกณฑ์กับตัวทำนายนองค์ประกอบการเล่นเกม วิดีทัศน์ในโรงเรียนขนาดใหญ่ ตัวทำนายนที่มีความสัมพันธ์ในทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับตัวเกณฑ์ มีเพียงตัวเดียวเท่านั้น คือ การเลือกเล่นเกมที่สนุกสนาน (X34) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .0942 แสดงว่าการเล่นเกมที่สนุกสนานมากขึ้นเท่าใด ก็มีแนวโน้มที่จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นด้วย

ส่วนตัวทำนายนที่มีความสัมพันธ์ในทางลบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กับตัวเกณฑ์ มีทั้งสิ้น 28 ตัว แต่ที่มีน้ำหนักมากกว่าตัวอื่นที่จะกล่าวถึง มี 9 ตัว คือ การเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า (X4) การเล่นเกมประเภทเกมจำลองสถานการณ์ (X53) การเล่นเกมกับเพื่อน (X25) การเล่นเกมระหว่างช่วงเวลา 6-8 น. (X12), ช่วงเวลา 8-10 น. (X13), ช่วงเวลา 14-16 น. (X16), ช่วงเวลา 10-12 น. (X17) การเล่นเกมบทบาทสมมติ (X57) และการเล่นเกมผจญภัย (X54) โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เป็น -.2279, -.2265, -.2123, -.2116, -.2036, -.1968, -.1950, -.1924 และ -.1910 ตามลำดับ แสดงว่า หากพฤติกรรมการเล่นเกมที่กล่าวมาข้างต้นมากขึ้นเท่าใด ก็มีแนวโน้มที่จะทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนลดต่ำลงเช่นกัน

ตารางที่ 9 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ แสดงการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบปกติเพื่อหาตัวแปรที่ร่วมกันทำนายตัวแปร เกณฑ์ขององค์ประกอบการเล่นเกมวิดิทัศน์ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ

ตัวแปร	b	B	T
ผู้ปกครองไม่สนับสนุนการเล่นเกมวิดิทัศน์ (X67)	.1162	.0742	1.404
เกมที่เล่นต้องเป็นเกมที่ใช้ทักษะ (X42)	.0215	.0115	.220
เวลาที่เล่น คือ 12.00-14.00 น. (X15)	.0139	.0192	.294
เกมที่เล่นต้องราคาถูก (X36)	-.0545	-.0345	-.678
เกมที่เลือกต้องเอาชนะง่าย (X38)	-.0624	-.0291	-.571
วันที่เล่นคือวันพฤหัสบดี (X9)	-.0668	-.0311	-.421
เลือกเกมโดยฟังคำแนะนำจากผู้ชาย (X46)	-.0376	-.0262	-.499
เกมนั้นต้องเล่นได้ 2 คน (X39)	-.1177	-.0808	-1.556
การเล่นเกมระหว่างการสอบ (X49)	-.0838	-.0898	-1.652
วันที่เล่นคือวันอาทิตย์ (X5)	.1106	.0676	1.323
เลือกเกมตามความสนใจของตนเอง (X47)	-.1829	-.0898	-1.774
ผู้ปกครองสนับสนุนให้เล่นเกมที่บ้าน (X63)	.0906	.0596	.971
เลือกเกมที่ต้องสนุก (X34)	.1709	.0531	1.030
เล่นเกมหลังจากทำการบ้านแล้ว (X29)	.1287	.0893	1.707
เล่นเมื่อมีเวลาว่างทุกครั้ง (X30)	-.1256	-.0844	-1.617
ผู้ปกครองให้เล่นเกมบางประเภท (X60)	.0589	.0351	.676
เกมที่เล่นคือเกมจำลองสถานการณ์ (X53)	.0814	.0252	.356
เกมที่เลือกต้องมีภาพสวย สี เพลงดึงดูดใจ (X38)	.0434	.0291	.561
เล่นเกมเมื่อมีผู้อื่นชักชวน (X31)	-.0332	-.0207	-.400
ผู้ปกครองให้เล่นเกมนอกบ้านเท่านั้น (X64)	-.1060	-.0386	-.744
วันที่เล่นคือวันเสาร์ (X11)	-.0089	-.0041	-.079
ผู้ปกครองให้เล่นโดยปฏิบัติตามเงื่อนไข (X61)	-.0056	-.0039	-.074
เล่นเกมที่บ้านญาติ (X2)	.0457	.0684	1.227
เวลาที่เล่นคือ 22.00-24.00 น. (X20)	-.0965	-.0835	-1.152

ตารางที่ 9 (ต่อ)

ตัวแปร	b	B	T
เลือกเกมโดยฟังคำแนะนำจากเพื่อน (X45)	.1229	.0822	1.566
เกมที่เลือกราคาไม่เปลี่ยนแปลงง่าย (X37)	-.0559	-.0338	-.651
เกมที่เล่นต้องท้าทายความสามารถ (X41)	-.0625	-.0231	-.456
เกมที่เล่นต้องเป็นเกมที่ชอบ (X35)	-.0536	-.0186	-.364
เล่นเกมกับผู้ปกครอง (X28)	-.0646	-.0734	-1.283
เลือกเกมจากหนังสือคู่มือเฉลยเกม (X44)	.1312	.0913	1.715
ผู้ปกครองให้เล่นเกมตามความต้องการ (X62)	-.0640	-.0389	-.728
เกมที่เล่นต้องมีหน่วยความจำสูง (X43)	-.0190	-.0124	-.231
เล่นเกมกับพี่ (X26)	-.0269	-.0447	-.834
เล่นเกมเมื่อได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง (X33)	.0576	.0401	.746
ผู้ปกครองสนับสนุนโดยให้เงินไปซื้อเกม (X58)	.0561	.0347	.611
เวลาที่เล่น คือ 06.00-08.00 น. (X12)	.0442	.0398	.638
ผู้ปกครองให้คำแนะนำการเล่น (X66)	.2126	.1136	2.034 *
เล่นเกมกับน้อง (X27)	-.0538	-.0867	-1.522
เล่นเกมทุกครั้งเมื่อต้องการเล่น (X32)	.0074	.0050	.090
เล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า (X4)	-.0773	-.1542	-2.489 *
เล่นเกมก่อนการสอบ (X48)	-.0341	-.0296	-.530
เล่นเกมในวันศุกร์ (X10)	.1085	.0739	1.303
เวลาที่เล่น คือ 16.00-18.00 น. (X17)	.0683	.1012	1.536
ผู้ปกครองให้เล่นเกมได้ทั้งในบ้าน และนอกบ้าน (X65)	.0124	.0082	.143
เล่นเกมที่บ้านเพื่อน (X2)	.0645	.0978	1.575
ผู้ปกครองสนับสนุนโดยให้เงินไปซื้อเกม (X59)	.0247	.0152	.262
จำนวนเกมที่เล่นต่อสัปดาห์ (X23)	-.1281	-.1933	-3.166 *
เวลาที่เล่น คือ 10.00-12.00 น. (X14)	-.0507	-.0657	-1.056
เวลาที่เล่น คือ 20.00-22.00 น. (X19)	.0529	.0542	.873



ตารางที่ 9 (ต่อ)

ตัวแปร	b	B	T
เวลาที่ใช้ในการเล่นแต่ละครั้ง (X22)	-.0067	.0203	-.342
วันที่เล่นคือวันพุธ (X8)	.0200	.0100	.142
เล่นเกมคนเดียว (X24)	.0193	.0344	.560
เกมที่เล่นคือเกมประเภทกีฬา (X52)	.0001	.0003	.005
เกมที่เล่นคือเกมประเภทไฟ้หมากรุก (X56)	-.0012	-.0017	-.026
เวลาที่เล่น คือ 08.00-10.00 น.(X13)	.0511	.0529	.811
เวลาที่เล่น คือ 18.00-20.00 น.(X18)	.0512	.0706	1.091
เล่นเกมกับเพื่อน (X25)	-.0493	-.0808	-1.253
เกมที่เล่นคือเกมค่ายกล (X55)	.0288	.0475	.701
เวลาที่เล่น คือ 24.00-02.00 น.(X21)	-.1203	-.0805	-1.214
เกมที่เล่นคือเกมผจญภัย (X54)	-.0775	-.1260	-1.863
วันที่เล่นคือวันจันทร์ (X6)	-.1238	-.0578	-.814
เวลาที่เล่น คือ 14.00-16.00 น.(X16)	.0110	.0158	.225
เกมที่เล่นคือเกมต่อสู้ (X50)	.0131	.0235	.306
เกมที่เล่นคือเกมบทบาทสมมุติ (X57)	-.0583	-.1087	-1.534
เล่นเกมเฉพาะที่บ้านตนเอง (X1)	-.0221	-.0493	-.668
เกมที่เล่นคือเกมยิง (X51)	.1087	.1961	2.495 *
วันที่เล่นคือวันอังคาร (X7)	.0629	.0279	.349

$$R = 0.5178 ; R^2 = 0.2681 ; F = 1.9248$$

จากตารางที่ 9 พบว่า การวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์การถดถอยโดยใช้ตัวแปรทุกตัวร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของตัวแปรเกณฑ์ พบตัวแปรที่มีค่าสัมประสิทธิ์การทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 อยู่เพียง 4 ตัว คือ X66, X4, X23 และ X51 ซึ่งมีค่าเบต้า (B) เท่ากับ .1136, -.1542, -.1933 และ .1961 ตามลำดับ ตัวทำนายที่มีความสัมพันธ์ทางบวกคือผู้ปกครองสนับสนุนการเล่นโดยให้คำแนะนำในการเล่นทุกครั้งที่ต้องการ (X66) และการเล่นเกมประเภทเกมยิง (X51) ส่วนตัวทำนายที่มีความสัมพันธ์ในทางลบ คือการเล่นตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า (X4) และจำนวนเกมที่เล่นต่อสัปดาห์ (X24)

กลุ่มตัวแปรทำนายทั้งหมด สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ร้อยละ 26.81 ($R^2 = .2681$)

ตารางที่ 10 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบปกติเพื่อหาตัวแปรที่ร่วมกันทำนายตัวแปรเกณฑ์ ขององค์ประกอบการเล่นเกมวิดิทัศน์ในโรงเรียนขนาดใหญ่

ตัวแปร	b	B	T
ผู้ปกครองไม่สนับสนุนการเล่นเกมวิดิทัศน์ (X67)	.1795	.1243	1.919
เล่นเกมที่บ้านเพื่อน (X2)	-.0534	-.0861	-1.183
เกมที่เล่นต้องเป็นเกมที่ใช้ทักษะ (X42)	.2376	.1445	2.297*
วันที่เล่นคือวันอาทิตย์ (X5)	.1147	.0701	1.136
เวลาที่เล่น คือ 24.00-02.00 น.(X21)	.0393	.0385	.423
เกมนั้นต้องเล่นได้ 2 คน (X39)	-.0454	-.0334	-.541
เกมที่เลือกต้องเอาชนะง่าย (X38)	-.0016	-.0009	-.016
เลือกเกมโดยฟังคำแนะนำจากผู้ขายก่อน (X46)	.0081	.0061	.099
เล่นเกมหลังจากทำการบ้านแล้ว (X29)	.0779	.0581	.954
เล่นเกมระหว่างการสอบ (X49)	-.0896	-.1018	-1.320
ผู้ปกครองให้เล่นเกมนอกบ้านเท่านั้น (X64)	.0652	.0300	.480
เกมที่เลือกราคาไม่เปลี่ยนแปลงเมื่อนำไปแลก (X37)	.0648	.0449	.764
เล่นเกมเมื่อได้รับอนุญาตจากผู้ปกครอง (X33)	.1610	.1178	1.886
เกมนั้นต้องเป็นเกมที่สนุก (X34)	.1676	.0760	1.158
เล่นเกมที่บ้านญาติ (X2)	.0143	.0203	.322
วันที่เล่นคือวันเสาร์ (X11)	.1042	.0620	1.017
ผู้ปกครองให้เล่นเกมบางประเภท (X60)	.0759	.0236	.376
เล่นเกมกับผู้ปกครอง (X28)	.0263	.0328	.446
เล่นเกมเมื่อมีผู้อื่นชักชวนให้เล่น (X31)	.0245	.0160	.265
เลือกเกมตามความสนใจของตนเอง (X47)	.1072	.0621	.990
เลือกเกมจากหนังสือคู่มือเฉลยเกม (X44)	.0195	.0143	.231

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ตัวแปร	b	B	T
เกมที่เล่นต้องราคาถูก (X36)	-.0520	-.0364	-.583
วันที่เล่นคือวันพุธ (X8)	-.0457	-.0246	-.226
ผู้ปกครองสนับสนุนให้เล่นเกมเฉพาะที่บ้าน (X63)	-.0035	-.0023	-.034
เลือกเกมโดยฟังคำแนะนำจากเพื่อน (X45)	.1244	.0901	1.463
เกมที่เล่นต้องมีภาพสวย สี เพลง ดึงดูดใจ (X38)	-.0335	-.0245	-.377
เกมที่เล่นต้องมีหน่วยความจำสูง (X43)	.0130	.0095	.154
เล่นเกมทุกครั้งเมื่อต้องการเล่น (X32)	.1405	.0902	1.433
เล่นเกมกับพี่ (X26)	-.0075	-.0124	-.175
ผู้ปกครองให้เล่นเกมทั้งในบ้านและนอกบ้าน (X65)	-.1206	-.0840	-.126
ผู้ปกครองสนับสนุนให้เล่นเกมตามความต้องการ (X62)	.0712	.0472	.735
เวลาที่เล่น คือ 12.00-14.00 น. (X15)	.0189	.0249	.315
เล่นเมื่อมีเวลาว่างทุกครั้ง (X30)	.0491	.0365	.568
เล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า (X4)	-.1066	-.1853	-2.716 *
เกมที่เล่นต้องเป็นเกมที่ชอบ (X35)	.0312	.0160	.245
ผู้ปกครองให้คำแนะนำในการเล่นเมื่อต้องการ (X66)	-.2072	-.1159	-1.729
เกมที่เล่นต้องท้าทายความสามารถ (X41)	-.2120	-.1057	-1.653
เวลาที่เล่น คือ 18.00-20.00 น. (X18)	-.0236	-.0372	-.533
ผู้ปกครองสนับสนุนโดยให้เงินไปซื้อตลับเกม (X59)	-.2131	-.1183	-1.699
ผู้ปกครองให้เล่นโดยต้องปฏิบัติตามเงื่อนไข (X61)	.0811	.0611	.932
เวลาที่ใช้ในการเล่นในแต่ละครั้ง (X22)	.0160	.0566	.822
เกมที่เล่นเป็นเกมจำลองสถานการณ์ (X53)	-.1526	-.2178	-2.333 *
เล่นเกมในวันศุกร์ (X10)	.1587	.1049	1.460
ผู้ปกครองสนับสนุนโดยให้เงินไปซื้อตลับเกม (X59)	.0004	.0002	.004
เวลาที่เล่น คือ 06.00-08.00 น. (X12)	-.1283	-.1026	-1.300
จำนวนเกมที่เล่นต่อสัปดาห์ (X23)	-.0298	-.0435	-.601
เวลาที่เล่น คือ 16.00-18.00 น. (X17)	-.0226	-.0325	-.440

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ตัวแปร	b	B	T
เล่นเกมคนเดียว (X24)	.0221	.0421	.556
เล่นเกมกับน้อง (X27)	.0335	.0625	.828
เวลาที่เล่น คือ 08.00-10.00 น. (X13)	-.0604	-.0654	-.873
เล่นเกมก่อนสอบ (X48)	.0127	.0142	.189
เวลาที่เล่น คือ 10.00-12.00 น. (X14)	-.0211	-.0263	-.328
เวลาที่เล่น คือ 14.00-16.00 น. (X16)	-.0884	-.1289	-1.693
เล่นเกมกับเพื่อน (X25)	-.0377	-.0684	-.857
เกมที่เล่นคือ เกมค่ายกล (X55)	.0499	.0833	.675
เกมที่เล่นคือ เกมกีฬา (X52)	.0288	.0529	.559
วันที่เล่นคือวันอังคาร (X7)	.0188	.0103	.104
เกมที่เล่นคือ เกมไพ่ หมากรุก (X56)	.0323	.0422	.501
เวลาที่เล่น คือ 20.00-22.00 น. (X19)	.0559	.0649	.727
เกมที่เล่นคือ เกมยิง (X51)	-.0168	-.0306	-.325
เกมที่เล่นคือ เกมบทบาทสมมติ (X 57)	-.0160	-.0289	-.321
เกมที่เล่นคือ เกมผจญภัย (X54)	.0025	.0042	.046
เล่นเกมเฉพาะที่บ้านเท่านั้น (X4)	.0501	.1168	1.254
วันที่เล่นคือ วันจันทร์ (X6)	-.1333	-.0723	-.745
เกมที่เล่นคือ เกมต่อสู้ (X50)	-.0138	-.0257	-.256
วันที่เล่นคือ วันพฤหัสบดี (X9)	.0505	.0265	.258
เวลาที่เล่น คือ 22.00-24.00 น. (X20)	-.0692	-.0710	-.688

$$R = 0.5188 ; R^2 = 0.2691 ; F = 1.4345$$

จากตารางที่ 10 พบว่า การวิเคราะห์หาค่าคุณแบบปกติ โดยใช้ตัวแปรทุกตัวร่วมกัน อธิบายความแปรปรวนของตัวเกณฑ์ พบว่าตัวแปรที่มีค่าสัมประสิทธิ์การทำนายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คือ X42, X4 และ X53 ซึ่งมีค่าเบต้า(B) เท่ากับ .1445, -.1853 และ -.2178 ตามลำดับ

ตัวทำนายที่มีความสัมพันธ์ทางบวกคือ การเลือกเล่นเกมประเภทที่ต้องใช้ทักษะการคิดคำนวณ (X42) ส่วนตัวทำนายที่มีความสัมพันธ์ในทางลบ การเล่นเกมประเภทเกมจำลองสถานการณ์ (X53) และการเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า (X4)

กลุ่มตัวแปรทำนายทั้งหมด สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ร้อยละ 26.91 ($R^2 = .2691$)

ตารางที่ 11 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) ระหว่างตัวทำนายที่ได้รับการคัดเลือกเข้าสู่สมการถดถอย จากองค์ประกอบการเล่นเกมที่ติดกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย (R^2) และค่า F สำหรับการทดสอบความแตกต่างของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณที่เพิ่มขึ้น ค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ในรูปคะแนนดิบ (b) และค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน (B) ในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษ

ลำดับชั้นการคัดเลือกตัวทำนาย	ตัวทำนายที่ได้รับการเลือก	b	B	R	R^2	F
1	จำนวนเกมที่เล่น (X23)	-.1555	-.2346	.2255	.0508	22.385*
2	เล่นเกมหลังจากทำการบ้าน (X38)	.1776	.1231	.2639	.0696	15.608*
3	เล่นเกมเวลา 24-02 น. (X21)	-.1991	-.1332	.2904	.0843	12.774*
4	เล่นเกมเวลา 16-18 น. (X17)	.0935	.1384	.3172	.1006	11.604*
5	เล่นเกมที่ร้านเช่า (X4)	-.0900	-.1795	.3442	.1185	11.130*
6	การเล่นเกมประเภทเกมยิง (X51)	.1255	.2264	.3650	.1332	10.578*
7	การเล่นเกมผจญภัย (X54)	-.0871	-.1417	.3825	.1463	10.084*
8	เลือกเกมตามความสนใจ (X47)	-.2145	-.1054	.3963	.1570	9.571*
9	การเล่นเกมระหว่างการสอบ (X49)	-.1003	-.1076	.4094	.1676	9.173*

จากตารางที่ 11 พบว่า เมื่อเริ่มการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณด้วยตัวแปรทำนาย X23 (จำนวนเกมที่เล่นต่อสัปดาห์) ในขั้นที่ 1 ได้ค่าสัมประสิทธิ์เท่ากับ .0508 หลังจากนั้นเพิ่มตัวทำนายทีละตัวเข้าไปในขั้นวิเคราะห์ เริ่มจาก X29, X21, X17, X4, X51, X47 และ X49 ตามลำดับ ปรากฏว่าค่าสัมประสิทธิ์การทำนายเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทุกครั้ง โดยในขั้นสุดท้าย

มีค่าเท่ากับ .1676 และไม่มีตัวทำนายอื่นที่สามารถทำให้ค่าสัมประสิทธิ์การทำนายเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณเพื่อหาตัวทำนายที่ดีที่สุด จึงยุติในขั้นที่ 9

จึงอาจสรุปได้ว่า กลุ่มตัวทำนายองค์ประกอบการเล่นเกมวิดีโอในโรงเรียนขนาดใหญ่พิเศษประกอบด้วยตัวทำนาย 9 ตัว ได้แก่ จำนวนเกมที่เล่นต่อสัปดาห์ (X23) เล่นหลังจากทำงานที่ได้รับมอบหมายแล้ว (X29) ช่วงเวลาที่เล่นคือ 24.00-02.00 น.(X21) ช่วงเวลาที่เล่นคือ 16.00-18.00 น.(X17) การเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า (X4) การเล่นเกมประเภทเกมยิง (X51) การเล่นเกมประเภทเกมผจญภัย (X54) การเลือกเกมตามความสนใจของตนเอง (X47) และการเล่นเกมระหว่างการสอบ (X49)

กลุ่มตัวแปรทำนายทั้งหมดนี้ สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ร้อยละ 16.76 ($R^2 = .1676$)

จะเห็นว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณระหว่างตัวทำนาย 9 ตัว กับตัวเกณฑ์มีค่า .4094 ค่าที่ได้สูงกว่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวทำนายแต่ละตัวกับตัวเกณฑ์ แสดงว่าการใช้ตัวทำนายร่วมกัน สามารถอธิบายความแปรปรวนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ดีกว่าการใช้ตัวทำนายตัวเดียว

เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์ตัวพยากรณ์ (B) พบว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ในทางบวก คือ การเล่นเกมหลังจากทำการบ้านหรืองานที่ได้รับแล้ว (.1231) การเล่นเกมในช่วงเวลา 16.00-18.00 น. (.1384) การเล่นเกมประเภทเกมยิง (.2264)

ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ในทางลบคือ จำนวนเกมที่เล่นในสัปดาห์ (-.2346) การเล่นเกมในช่วงเวลา 24.00-02.00 น. (-.1332) การเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า (-.1795) การเล่นเกมประเภทเกมผจญภัย (-.1417) การเลือกเกมตามความสนใจของตนเอง (-.1054) และการเล่นเกมระหว่างการสอบ (-.1076)

ตารางที่ 12 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณ (R) ระหว่างตัวทำนายที่ได้รับการคัดเลือก เข้าสมการถดถอย จากองค์ประกอบการเล่นเกมที่ติดกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ค่าสัมประสิทธิ์การทำนาย (R^2) และค่า F สำหรับการทดสอบความแตกต่าง ของค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณที่เพิ่มขึ้น ค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ในรูป ค่ะแนดดิบ (b) และค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ในรูปคะแนนมาตรฐาน (B) ในโรงเรียนขนาดใหญ่

ลำดับชั้นการ คัดเลือกตัวทำนาย	ตัวทำนายที่ได้ รับการเลือก	b	B	R	R^2	F
1	เล่นเกมที่ร้านเช่า (X4)	-.0960	-.1668	.2334	.0545	18.833*
2	เล่นเกมเกมจำลองสถานการณ์ (X53)	-.1424	-.2033	.3062	.0938	16.863*
3	เลือกเกมที่ใช้ทักษะคิดคำนวณ (X42)	.2361	.1436	.3341	.1116	13.609*
4	การเล่นเกมเวลา 14-16 น. (X18)	-.0998	-.1455	.3571	.1275	11.840*
5	เล่นเกมได้ทั้งในบ้าน-นอกบ้าน (X65)	-.1768	-.1232	.3720	.1384	10.377*
6	เล่นเกมที่บ้านตนเอง (X1)	.0506	.1181	.3872	.1500	9.468*

จากตารางที่ 12 พบว่า เมื่อเริ่มการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณด้วยตัวทำนาย X4 ในขั้นที่ 1 ได้ค่าสัมประสิทธิ์ทำนายเท่ากับ .0545 หลังจากเพิ่มตัวทำนายทีละตัว เริ่มจาก X53, X42, X18, X67 และ X1 ตามลำดับ ปรากฏว่าค่าสัมประสิทธิ์การทำนายเพิ่มขึ้นอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติทุกครั้ง โดยขั้นสุดท้ายมีค่าเท่ากับ .1500 และไม่มีตัวทำนายอื่นที่สามารถ ทำให้ค่าสัมประสิทธิ์การทำนายเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญอีก การวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณเพื่อหาตัว ทำนายที่ดีที่สุดจึงยุติในขั้นที่ 6

จึงอาจสรุปได้ว่า กลุ่มตัวทำนายองค์ประกอบการเล่นเกมที่ติดกันในโรงเรียนขนาดใหญ่ ประกอบด้วยตัวทำนาย 6 ตัว ได้แก่ การเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า (X4) การเล่นเกม ประเภทเกมจำลองสถานการณ์ (X53) เกมที่เลือกต้องเป็นเกมที่ใช้ทักษะการคิดคำนวณ (X42) การเล่นเกมเวลา 14.00-16.00 น. (X16) ผู้ปกครองสนับสนุนให้เล่นเกมได้ทั้งในบ้านและ นอกบ้าน (X65) และการเล่นเกมที่บ้านตนเอง (X1)



กลุ่มตัวแปรทำนายทั้งหมดนี้ สามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ร้อยละ 15.00 ($R^2 = .1500$)

จะเห็นว่าค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณระหว่างตัวทำนาย 6 ตัว กับตัวเกณฑ์มีค่า .3872 ค่าที่ได้สูงกว่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวทำนายแต่ละตัวกับตัวเกณฑ์ แสดงว่าการใช้ตัวทำนายร่วมกัน จะสามารถอธิบายความแปรปรวนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีกว่าการใช้ตัวทำนายตัวเดียว

เมื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์ตัวพยากรณ์ (B) พบว่า ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ในทางบวก คือ การเลือกเกมประเภทเกมที่ต้องใช้ทักษะการคิดคำนวณ (.1436) และการเล่นเกมที่บ้านของตนเอง (.1181)

ตัวแปรที่มีความสัมพันธ์ในทางลบคือ การเล่นเกมตามร้านที่มีเครื่องให้เช่า (-.1668) การเล่นเกมประเภทเกมจำลองสถานการณ์ (-.2033) การเล่นเกมในช่วงเวลา 14.00-16.00 น. (-.1455) และผู้ปกครองสนับสนุนให้เล่นเกมได้ทั้งในบ้านและนอกบ้าน (-.1232)