

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน

1. จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง
2. ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์การกระจาย ค่าความเบ้ และค่าความโด่งของตัวแปรในโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ ในโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) ของโมเดลการวัดตัวแปรแฝง

1. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลการวัดตัวแปรแฝงการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์
2. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลการวัดตัวแปรแฝงความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์
3. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลการวัดตัวแปรแฝงความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์
4. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลตัวแปรแฝงการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม
5. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลการวัดตัวแปรแฝงเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์
6. การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันของโมเดลการวัดตัวแปรแฝงความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตามสมมุติฐาน

ความหมายและสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ มีดังนี้

ATTITUDE	หมายถึง	เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์
INTENTION	หมายถึง	ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์

TRUST	หมายถึง	ความเชื่อถือนในเว็บไซต์เกมออนไลน์
ENJOYMENT	หมายถึง	ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์
NORMS	หมายถึง	การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์
BEHAV	หมายถึง	การรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม
X1	หมายถึง	เว็บไซต์เกมออนไลน์เป็นเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ
X2	หมายถึง	ในเว็บไซต์เกมออนไลน์มีสิ่งที่เป็นอันตรายซ่อนอยู่
X3	หมายถึง	การเล่นเกมนออนไลน์ทำให้ฉันเป็นที่ยอมรับในสังคม
X4	หมายถึง	การเล่นเกมนออนไลน์สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน
X5	หมายถึง	ตัวละครในเกมนออนไลน์สามารถทำในสิ่งที่อยากทำได้
X6	หมายถึง	รู้สึกว่เวลาผ่านไปอย่างรวดเร็วเมื่อเล่นเกมออนไลน์
X7	หมายถึง	ปัญหาค้นลดลงเมื่อเล่นเกมออนไลน์
X8	หมายถึง	ฉันสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ต่อเนื่องนาน ๆ โดยไม่ลืไปไหนเลย
X9	หมายถึง	ฉันรู้สึกเสียดายเมื่อหมดเวลาเล่นเกมออนไลน์
X10	หมายถึง	ฉันรู้สึกหงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์
X11	หมายถึง	ฉันมีความสุขเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์
X12	หมายถึง	ฉันมีความสุขเมื่อได้พูดถึงเกมนออนไลน์ที่เล่น
X13	หมายถึง	ฉันรู้จักเกมนออนไลน์ที่เล่นเป็นอย่างดี
X14	หมายถึง	หากมีเวลว่างฉันเลือกเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการทำกิจกรรมอื่น
X15	หมายถึง	เมื่อเพื่อนชวนเล่นเกมออนไลน์ฉันจะไปเล่นด้วย
X16	หมายถึง	เพื่อนแนะนำเกมนออนไลน์ใหม่ ๆ ให้ฉัน
X17	หมายถึง	เพื่อนเล่นเกมออนไลน์ใดฉันก็เล่นเกมนั้นด้วย
X18	หมายถึง	ฉันเล่นเกมออนไลน์เพราะจะได้พูดคุยกับเพื่อน
X19	หมายถึง	ฉันชวนเพื่อนไปเล่นเกมออนไลน์
X20	หมายถึง	เพื่อนเล่นเกมออนไลน์ได้แถมมาก ทำให้ฉันอยากเล่นเกมออนไลน์ให้ได้แถมมากด้วย
X21	หมายถึง	ดีใจถ้าเล่นเกมออนไลน์ได้แถมสูงกว่าเพื่อน
Y1	หมายถึง	การเล่นเกมนออนไลน์ทำให้เกิดความสนุกสนาน

Y2	หมายถึง	การเล่นเกมออนไลน์เป็นสิ่งที่น่าสนใจและน่าศึกษา
Y3	หมายถึง	การเล่นเกมออนไลน์ช่วยคลายเครียดได้
Y4	หมายถึง	การเล่นเกมออนไลน์ทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม
Y5	หมายถึง	การเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ดีที่สุดในวันว่าง
Y6	หมายถึง	การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันมีเพื่อนใหม่
Y7	หมายถึง	การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน
Y8	หมายถึง	การเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
Y9	หมายถึง	การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันห่างไกลยาเสพติด
Y10	หมายถึง	การเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เงินอย่างคุ้มค่า
Y11	หมายถึง	หลังเลิกเรียน จะหลีกเลี่ยงการเล่นเกมออนไลน์
Y12	หมายถึง	ถ้าว่างจะเล่นเกมออนไลน์
Y13	หมายถึง	ใช้เงินที่มีอยู่ในการเล่นเกมนออนไลน์
Y14	หมายถึง	ตั้งใจเล่นเกมออนไลน์เพื่อคลายเครียดจากการเรียน
Y15	หมายถึง	ตั้งใจเล่นเกมออนไลน์เพราะช่วยพัฒนาความคิด
Y16	หมายถึง	มีโอกาสนำอินเทอร์เน็ตฉันจะเล่นเกมออนไลน์
Y17	หมายถึง	ตั้งใจเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นเมื่อเพื่อนชมเชยว่าเล่นเก่ง
Y18	หมายถึง	ฉันตั้งใจจะเล่นเกมออนไลน์ที่ออกมาใหม่ ๆ เท่านั้น
Y19	หมายถึง	ฉันตั้งใจว่าจะไม่เล่นเกมออนไลน์ทุกประเภท
M	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
SD	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
CV	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย
Sk	หมายถึง	ค่าความเบ้
Ku	หมายถึง	ค่าความโด่ง
Chi-Square	หมายถึง	ค่าสถิติไค – สแควร์
P	หมายถึง	ค่าความน่าจะเป็นทางสถิติ
df	หมายถึง	องศาอิสระ
GFI	หมายถึง	ดัชนีความกลมกลืน
AGFI	หมายถึง	ดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว
CFI	หมายถึง	ค่าระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ
Standadized RMR	หมายถึง	ค่ารากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน

RMSEA	หมายถึง	ค่าความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่าพารามิเตอร์
TE	หมายถึง	อิทธิพลรวม
IE	หมายถึง	อิทธิพลทางอ้อม
DE	หมายถึง	อิทธิพลทางตรง
n	หมายถึง	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐาน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตอนนี้นำเสนอค่าสถิติพื้นฐานลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง และการแจกแจงของตัวแปร ดังต่อไปนี้

1. จำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามลักษณะตัวแปรบุคคล แสดงดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 จำนวน และร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามลักษณะ

ลักษณะ	จำนวน (n=450)	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	264	58.70
หญิง	186	41.30
2. อายุ		
13 ปี	25	5.50
14 ปี	157	34.90
15 ปี	268	59.60
3. กำลังศึกษาในระดับชั้น		
มัธยมศึกษาปีที่ 1	122	27.11
มัธยมศึกษาปีที่ 2	125	27.78
มัธยมศึกษาปีที่ 3	203	45.11
4. บิดามารดา มีสถานภาพสมรส		
อยู่ด้วยกัน	350	77.80
แยกกันอยู่	47	10.40
หม้าย	9	2.00
หย่าร้าง	31	6.90
อื่น ๆ	13	2.90

ตารางที่ 6 (ต่อ)

ลักษณะ	จำนวน (n=450)	ร้อยละ
5. ปัจจุบันนักเรียนอาศัยอยู่กับใคร		
บิดาและมารดา	340	75.60
บิดา	18	4.00
มารดา	60	13.30
ญาติ	24	5.30
อื่น ๆ	8	1.80
6. นักเรียนได้รับค่าใช้จ่ายเฉลี่ยวันละ		
น้อยกว่า 30 บาท	2	.40
30 - 40 บาท	15	3.30
41 - 50 บาท	22	4.9
51 - 60 บาท	98	21.8
มากกว่า 60 บาท	313	69.6
7. อาชีพของ บิดามารดา หรือผู้ปกครองที่นักเรียนอาศัยอยู่ด้วย		
พนักงานเอกชน	171	38.0
ธุรกิจส่วนตัว	83	18.4
รับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	21	4.7
ค้าขาย	102	22.7
อื่น ๆ	73	16.20
8. บิดา มารดา หรือผู้ปกครองที่นักเรียนอาศัยอยู่ด้วยมีรายได้		
น้อยกว่า 8,000 บาท	69	15.3
8,000 - 10,000 บาท	151	33.6
10,001- 15,000 บาท	85	18.9
15,001 - 20,000 บาท	70	15.6
มากกว่า 20,000 บาท	75	16.7

ตารางที่ 6 (ต่อ)

ลักษณะ	จำนวน (n=450)	ร้อยละ
9. นักเรียนเคยเล่นเกมออนไลน์หรือไม่		
ไม่เคย	102	22.7
เคย	348	77.3
10. ถ้านักเรียนเคยเล่นเกมออนไลน์นักเรียนมักเล่นเกมออนไลน์ที่ใด		
บ้าน	255	56.7
ร้านเกม/ร้านอินเทอร์เน็ต	176	39.1
โรงเรียน	12	2.7
อื่น ๆ	7	1.6

ตารางที่ 6 จำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 450 คน เป็น เพศชาย ร้อยละ 58.7 เพศหญิง ร้อยละ 41.30 ส่วนใหญ่ อายุ 15 ปี ร้อยละ 59.60 รองลงมาอายุ 14 ปี ร้อยละ 34.90 อายุ 13 ปี คิดร้อยละ 5.50 ตามลำดับ และนักเรียนส่วนใหญ่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ร้อยละ 45.11 รองลงมาศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ร้อยละ 27.78 และมัธยมศึกษาปีที่ 1 ร้อยละ 27.11 ตามลำดับ

สถานภาพของบิดา มารดา ส่วนใหญ่อยู่ด้วยกัน ร้อยละ 77.80 รองลงมาแยกกันอยู่ ร้อยละ 10.40 หย่าร้าง ร้อยละ 6.90 และมีสถานภาพอื่น ๆ ร้อยละ 2.90 และหม้าย ร้อยละ 2.00 ตามลำดับ ปัจจุบันนักเรียนอาศัยอยู่กับบิดาและมารดา ร้อยละ 75.6 รองลงมา อาศัยกับมารดา ร้อยละ 13.30 อาศัยกับญาติ ร้อยละ 5.30 อาศัยกับบิดา ร้อยละ 4.00 และอาศัยกับบุคคลอื่น ร้อยละ 1.80 ตามลำดับ โดยนักเรียนส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ย มากกว่า 60 บาท คิดเป็นร้อยละ 69.60 รองลงมา มีรายได้ 51-60 บาทต่อวัน ร้อยละ 21.8 รายได้ 41-50 ร้อยละ 4.90 รายได้ 30-40 บาท ต่อวัน ร้อยละ 3.30 และน้อยกว่า 30 บาทต่อวัน ร้อยละ 0.4 ตามลำดับ

อาชีพของบิดา มารดา หรือผู้ปกครองที่นักเรียนอาศัยอยู่ด้วยส่วนใหญ่เป็นพนักงานเอกชน ร้อยละ 38.00 รองลงมา มีอาชีพค้าขาย ร้อยละ 22.7 ธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 18.4 อาชีพอื่น ๆ ร้อยละ 16.2 และรับราชการ ร้อยละ 4.7 ตามลำดับ บิดา มารดาหรือผู้ปกครองที่นักเรียนอาศัยอยู่ด้วย ส่วนใหญ่มีรายได้ 8,000 – 10,000 ร้อยละ 33.60 รองลงมา มีรายได้ 10,001 – 15,000 บาท ร้อยละ 18.90 รายได้มากกว่า 20,000 บาท ร้อยละ 16.70 รายได้ 15,001 – 20,000 บาท ร้อยละ 15.6 และรายได้น้อยกว่า 8,000 บาท ร้อยละ 15.3 ตามลำดับ

นักเรียนส่วนใหญ่เคยเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 77.3 ไม่เคยเล่นเกมออนไลน์ ร้อยละ 22.7 และนักเรียนเคยเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านมากที่สุด ร้อยละ 56.7 รองลงมาคือ ร้านเกม/ ร้านอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 39.1 โรงเรียน ร้อยละ 2.7 และเล่นเกมออนไลน์ที่อื่น ๆ ร้อยละ 1.6 ตามลำดับ

ตารางที่ 7 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์การกระจาย ความเบ้ และความโด่งของตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรแฝงการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์

ตัวแปรสังเกตได้	M (n=450)	SD	CV %	Sk	Ku
การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์	2.04	.91			
1. เมื่อเพื่อนชวนเล่นเกมออนไลน์ ฉันไปเล่นด้วย	2.04	.82	40.04	.68	.22
2. เพื่อนแนะนำเกมออนไลน์ใหม่ ๆ ให้ฉัน	2.10	.88	41.94	.52	-.27
3. เพื่อนเล่นเกมออนไลน์ใดฉันเล่นเกมนั้นด้วย	1.94	.83	42.57	.67	.12
4. ฉันเล่นเกมออนไลน์เพราะจะได้พูดคุยกับเพื่อน	2.24	.99	43.98	.35	-.72
5. ฉันชวนเพื่อนไปเล่นเกมออนไลน์	1.79	.85	47.56	.96	.45
6. เมื่อเห็นเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ได้แถมมาก ทำให้ฉันอยากเล่นเกมออนไลน์ให้ได้แถมมากด้วย	1.94	.99	51.10	.82	-.33
7. ฉันตั้งใจถ้าเล่นเกมออนไลน์ได้แถมสูงกว่าเพื่อน	2.20	1.05	47.66	.37	-1.04

ตารางที่ 7 แสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย และค่าความโด่งตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรแฝงการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ทั้ง 7 ตัว มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต อยู่ระหว่าง 1.79 – 2.24 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่างที่ .82 – 1.05 ตัวแปรที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ฉันเล่นเกมออนไลน์เพราะจะได้พูดคุยกับเพื่อน โดยมีค่าเฉลี่ย 2.24 รองลงมา คือ ฉันตั้งใจถ้าเล่นเกมออนไลน์ได้แถมสูงกว่าเพื่อน เพื่อนแนะนำเกมออนไลน์ใหม่ ๆ ให้ฉัน เมื่อเพื่อนชวนเล่นเกมออนไลน์ ฉันไปเล่นด้วย โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.20, 2.10 และ 2.04 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยโดยรวมพบว่าตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .91 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนในการเล่นเกมนออนไลน์ค่อนข้างน้อย

ส่วนค่าสัมประสิทธิ์การกระจายของตัวแปรสังเกตได้ในตัวแปรแฝงการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ ปรากฏว่า มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายอยู่ระหว่าง 40.04 ถึง 51.10 แสดงว่าข้อมูลของแต่ละบุคคลไม่แตกต่างกันมาก ตัวแปรสังเกตได้ที่มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายมากที่สุด คือ เมื่อ

เห็นเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ได้แต่้มมาก ทำให้ฉันอยากเล่นเกมออนไลน์ให้ได้แต่้มมากด้วย และตัวแปรสังเกตได้ที่มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายน้อยที่สุด คือ เมื่อเพื่อนชวนเล่นเกมออนไลน์ ฉันไปเล่นด้วย

เมื่อพิจารณาถึงค่าความเบ้และค่าความโด่งของข้อมูลของตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 7 ตัว ปรากฏว่ามีค่าความเบ้สมบูรณ์ อยู่ระหว่าง .35 ถึง .96 และค่าความโด่งสมบูรณ์ อยู่ระหว่าง .12 ถึง 1.04 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 3 แสดงว่าตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ทั้ง 7 ตัว มีการแจกแจงใกล้เคียงกับโค้งปกติทุกตัวแปร

ตารางที่ 8 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์การกระจาย ความเบ้ และความโด่งของตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรแฝงความเชื่อถือนเว็บไซต์เกมออนไลน์

ตัวแปรสังเกตได้	M (n=450)	SD	CV %	Sk	Ku
ความเชื่อถือนเว็บไซต์เกมออนไลน์	3.01	.98			
1. เว็บไซต์เกมออนไลน์เป็นเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือ	2.86	.92	32.23	-.14	.14
2. ในเว็บไซต์เกมออนไลน์มีสิ่งที่เป็นอันตรายซ่อนอยู่	2.72	.98	35.92	.17	-.01
3. ฉันเชื่อว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถทำให้ฉันเป็นที่ยอมรับในสังคม	2.50	.98	39.26	.20	-.36
4. ฉันเชื่อว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตที่ประจำวัน	3.78	.89	23.53	-.46	.09
5. ฉันเชื่อว่าตัวละครในเกมออนไลน์สามารถทำในสิ่งฉันอยากทำได้	3.21	1.14	35.56	-.09	-.54

ตารางที่ 8 แสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย และค่าความโด่งตัวแปรสังเกตของตัวแปรแฝงความเชื่อถือนเว็บไซต์เกมออนไลน์ได้ทั้ง 5 ตัว มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต อยู่ระหว่าง 2.50 – 3.78 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่างที่ .89 – 1.14 ตัวแปรที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ฉันเชื่อว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตที่ประจำวัน โดยมีค่าเฉลี่ย 3.78 รองลงมา คือ ฉันเชื่อว่าตัวละครในเกมออนไลน์สามารถทำในสิ่งฉันอยากทำได้ เว็บไซต์เกมออนไลน์เป็นเว็บไซต์ที่น่าเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์มีสิ่งที่เป็นอันตรายซ่อนอยู่ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.21, 2.86 และ 2.72 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยโดยรวมพบว่า

ตัวแปรความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.01 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .98 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ปานกลาง

ส่วนค่าสัมประสิทธิ์การกระจายของตัวแปรสังเกตได้ในตัวแปรแฝงความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ ปรากฏว่า มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายอยู่ระหว่าง 23.53 ถึง 39.26 แสดงว่าข้อมูลของแต่ละบุคคลไม่แตกต่างกันมาก ตัวแปรสังเกตได้ที่มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายมากที่สุด คือ ฉันเชื่อว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถทำให้ฉันเป็นที่ยอมรับในสังคม และตัวแปรสังเกตได้ที่มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายน้อยที่สุด คือ ฉันเชื่อว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตที่ประจำวัน

เมื่อพิจารณาถึงค่าความเบ้และค่าความโด่งของข้อมูลของตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 5 ตัว ปรากฏว่ามีค่าความเบ้สมบูรณ์ อยู่ระหว่าง .09 ถึง .46 และค่าความโด่งสมบูรณ์ อยู่ระหว่าง .01 ถึง .54 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 3 แสดงว่าตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ ทั้ง 5 ตัว มีการแจกแจงใกล้เคียงกับโค้งปกติทุกตัวแปร

ตารางที่ 9 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์การกระจาย ความเบ้ และความโด่งของตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรแฝงความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์

ตัวแปรสังเกตได้	M (n=450)	SD	CV %	Sk	Ku
ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์	3.11	1.07			
1. เมื่อเล่นเกมออนไลน์ฉันรู้สึกว่าเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว	4.08	.87	21.20	-.83	.63
2. ปัญหาของฉันลดลงเมื่อฉันเล่นเกมออนไลน์	2.89	.91	31.33	.14	.14
3. ฉันสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้ต่อเนื่องนาน ๆ โดยไม่ลืมหืมไปไหนเลย	2.91	1.26	43.45	.08	-.95
4. ฉันรู้สึกเสียเวลาเมื่อหมดเวลาเล่นเกมออนไลน์	3.14	1.16	36.88	-.01	-.82
5. ฉันรู้สึกหงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์	2.61	1.12	42.81	.31	-.55
6. ฉันมีความสุขเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์	3.41	1.00	29.39	-.45	-.02
7. ฉันมีความสุขเมื่อได้พูดถึงเกมออนไลน์ที่ฉันเล่น	3.16	1.09	34.52	-.26	-.52
8. ฉันรู้จักเกมออนไลน์ที่ฉันเล่นเป็นอย่างดี	3.07	1.09	35.43	-.10	-.38
9. หากมีเวลาว่าง ฉันเลือกเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการทำกิจกรรมอื่น	2.68	1.17	43.65	.24	-.72

ตารางที่ 9 แสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย และค่าความโด่งตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรแฝงความสนุกสนานในการเล่นเกมนอนไลน์ทั้ง 9 ตัว มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต อยู่ระหว่าง 2.61 – 4.08 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่างที่ .87 – 1.26 ตัวแปรที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ เมื่อเล่นเกมออนไลน์ฉันรู้สึกเวลาที่ผ่านไปอย่างรวดเร็ว โดยมีค่าเฉลี่ย 4.08 รองลงมา คือ ฉันมีความสุขเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์ ฉันมีความสุขเมื่อได้พูดถึงเกมออนไลน์ที่ฉันเล่น ฉันรู้สึกเสียเวลาเมื่อหมดเวลาเล่นเกมออนไลน์ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.41, 3.16 และ 3.50 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยโดยรวมพบว่าตัวแปรความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.11 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.07 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความสนุกสนานในการเล่นเกมนอนไลน์ปานกลาง

ส่วนค่าสัมประสิทธิ์การกระจายของตัวแปรสังเกตได้ในตัวแปรแฝงความสนุกสนานในการเล่นเกมนอนไลน์ ปรากฏว่า มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายอยู่ระหว่าง 21.20 ถึง 43.65 แสดงว่าข้อมูลของแต่ละบุคคลไม่แตกต่างกันมาก ตัวแปรสังเกตได้ที่มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายมากที่สุด คือ หากมีเวลาว่าง ฉันเลือกเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการทำกิจกรรมอื่น และตัวแปรสังเกตได้ที่มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายน้อยที่สุด คือ เมื่อเล่นเกมออนไลน์ฉันรู้สึกเวลาที่ผ่านไปอย่างรวดเร็ว

เมื่อพิจารณาถึงค่าความเบ้และค่าความโด่งของข้อมูลของตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 9 ตัว ปรากฏว่ามีค่าความเบ้สมบูรณ์ อยู่ระหว่าง .01 ถึง .83 และค่าความโด่งสมบูรณ์ อยู่ระหว่าง .02 ถึง .95 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 3 แสดงว่าตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมนอนไลน์ทั้ง 9 ตัว มีการแจกแจงใกล้เคียงกับโค้งปกติทุกตัวแปร

ตารางที่ 10 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์การกระจาย ความเบ้ และค่าความโด่งของตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรแฝงเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์

ตัวแปรสังเกตได้	M	SD	CV	Sk	Ku
	(n=450)		%		
เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์	3.32	1.00			
1. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความสนุกสนาน	3.93	.88	22.42	-.92	1.28
2. การเล่นเกมออนไลน์เป็นสิ่งที่น่าสนใจและน่าศึกษา	3.16	.96	30.26	-.30	.15
3. การเล่นเกมออนไลน์ช่วยคลายเครียดได้	3.97	.90	22.67	-.79	.51
4. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม	3.57	1.08	30.22	-.41	-.41
5. การเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ดีที่สุด					
ยามเหงา	3.62	1.03	28.36	-.47	-.18

ตารางที่ 10 (ต่อ)

ตัวแปรสังเกตได้	M	SD	CV	Sk	Ku
	(n=450)		%		
6. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันมีเพื่อนใหม่	2.92	.99	33.79	.05	-.22
7. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อน	3.54	1.02	28.92	-.40	-.08
8. การเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์	2.69	1.08	40.16	.30	-.31
9. การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันห่างไกลยาเสพติด	3.64	1.00	27.49	-.22	-.41
10. การเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เงินอย่างคุ้มค่า	2.17	1.11	51.22	.78	.07

ตารางที่ 10 แสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย และค่าความโด่งตัวของตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรแฝงเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ทั้ง 10 ตัว มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต อยู่ระหว่าง 2.17 – 3.97 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่างที่ .88 – 1.11 ตัวแปรที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ การเล่นเกมออนไลน์ช่วยคลายเครียดได้ โดยมีค่าเฉลี่ย 3.97 รองลงมา คือ การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความสนุกสนาน การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันห่างไกลยาเสพติด และการเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ดีที่สุดในยามเหงา โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.93, 3.64 และ 3.62 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยโดยรวมพบว่าตัวแปรเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.32 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.00 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างรู้สึกเฉย ๆ หรือไม่มีเจตคติในทิศทางต่อการเล่นเกมออนไลน์

ส่วนค่าสัมประสิทธิ์การกระจายของตัวแปรสังเกตได้ในตัวแปรแฝงเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ ปรากฏว่า มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายอยู่ระหว่าง 22.42 ถึง 51.22 แสดงว่าข้อมูลของแต่ละบุคคลไม่แตกต่างกันมาก ตัวแปรสังเกตได้ที่มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายมากที่สุด คือ การเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เงินอย่างคุ้มค่า และตัวแปรสังเกตได้ที่มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายน้อยที่สุด คือ การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความสนุกสนาน

เมื่อพิจารณาถึงค่าความเบ้และค่าความโด่งของข้อมูลของตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 10 ตัว ปรากฏว่ามีค่าความเบ้สมบูรณ์ อยู่ระหว่าง .05 ถึง .92 และค่าความโด่งสมบูรณ์ อยู่ระหว่าง .07 ถึง 1.28 ซึ่งค่าน้อยกว่า 3 แสดงว่าตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ทั้ง 10 ตัว มีการแจกแจงใกล้เคียงกับโค้งปกติทุกตัวแปร

ตารางที่ 11 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์การกระจาย ความเบ้ และ ความโด่งของตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรแฝงความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์

ตัวแปรสังเกตได้	M	SD	CV	Sk	Ku
	(n=450)		%		
ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์	3.00	1.06			
1. ฉันตั้งใจว่าหลังเลิกเรียน จะหลีกเลี่ยงการเล่น เกมออนไลน์	3.65	.98	26.99	-.55	.28
2. ถ้าฉันว่างฉันจะเล่นเกมออนไลน์	3.23	1.08	33.31	-.23	-.36
3. ฉันมักจะใช้เงินที่มีอยู่ในการเล่นเกมนออนไลน์	2.28	1.06	46.32	.60	-.05
4. ฉันตั้งใจเล่นเกมออนไลน์เพื่อคลายเครียดจาก การเรียน	3.34	1.19	35.68	-.33	-.78
5. ฉันตั้งใจเล่นเกมออนไลน์เพราะช่วยพัฒนาความคิด	2.99	1.12	37.54	-.03	-.44
6. เมื่อฉันมีโอกาใช้อินเทอร์เน็ตฉันจะเล่นเกมออนไลน์	3.39	1.04	30.51	-.26	-.27
7. ฉันตั้งใจเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นเมื่อเพื่อนชมเชยว่า เล่นเก่ง	3.06	1.06	34.80	.01	-.42
8. ฉันตั้งใจจะเล่นเกมออนไลน์ที่ออกมาใหม่ ๆ เท่านั้น	2.59	1.02	39.52	.29	-.30
9. ฉันตั้งใจว่าจะไม่เล่นเกมออนไลน์ทุกประเภท	2.49	1.01	40.46	.32	-.26

ตารางที่ 11 แสดงค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าสัมประสิทธิ์การกระจาย และค่าความโด่งตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรแฝงความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ทั้ง 9 ตัว มีค่าเฉลี่ยเลขคณิต อยู่ระหว่าง 2.28 – 3.65 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ระหว่างที่ .98 – 1.19 ตัวแปรที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ฉันตั้งใจว่าหลังเลิกเรียน จะหลีกเลี่ยงการเล่นเกมนออนไลน์ โดยมีค่าเฉลี่ย 3.65 รองลงมา คือ เมื่อฉันมีโอกาใช้อินเทอร์เน็ตฉันจะเล่นเกมออนไลน์ ฉันตั้งใจเล่นเกมออนไลน์เพื่อคลายเครียดจากการเรียน และถ้าฉันว่างฉันจะเล่นเกมออนไลน์ โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.39, 3.34 และ 3.23 ตามลำดับ เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยโดยรวมพบว่าตัวแปรความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.06 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ปานกลาง

ส่วนค่าสัมประสิทธิ์การกระจายของตัวแปรสังเกตได้ในตัวแปรแฝงความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ปรากฏว่า มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายอยู่ระหว่าง 26.99 ถึง 46.32 แสดงว่าข้อมูลของ

แต่ละบุคคลไม่แตกต่างกันมาก ตัวแปรสังเกตได้ที่มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายมากที่สุด คือ ฉันมักจะใช้เงินที่มีอยู่ในการเล่นเกมนอนไลน์ และตัวแปรสังเกตได้ที่มีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายน้อยที่สุด คือ ฉันตั้งใจว่าหลังเลิกเรียนจะหลีกเลี่ยงการเล่นเกมนอนไลน์

เมื่อพิจารณาถึงค่าความเบ้และค่าความโด่งของข้อมูลของตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 9 ตัว ปรากฏว่ามีค่าความเบ้สมบูรณ์ อยู่ระหว่าง .01 ถึง .60 และค่าความโด่งสมบูรณ์ อยู่ระหว่าง .05 ถึง .78 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 3 แสดงว่าตัวแปรสังเกตได้ของตัวแปรเจตคติที่มีต่อความตั้งใจในการเล่นเกมนอนไลน์ทั้ง 9 ตัว มีการแจกแจงใกล้เคียงกับโค้งปกติทุกตัวแปร (Kline, 2011)

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ในโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในตอนนี้ เสนอค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ 40 ตัวแปร แสดงดังตารางที่ 12

จากตารางที่ 12 ปรากฏว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 40 ตัวแปร รวม 780 คู่ พบว่า มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 770 คู่ โดยมีค่าสหสัมพันธ์ทางบวกที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 มี 763 คู่ มีค่าสหสัมพันธ์ทางบวกที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มี 7 คู่ และอีก 10 คู่มีความสัมพันธ์กันอย่างไม่เป็นนัยสำคัญทางสถิติ

เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรสังเกตได้ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ในช่วง .09 ถึง .62 คู่ที่มีความสัมพันธ์กันมากที่สุด คือ ตัวแปรสังเกตได้ ฉันตั้งใจเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นเมื่อเพื่อนชวนเขาเล่นเกม (Y17) ซึ่งอยู่ในตัวแปรแฝงความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ กับตัวแปรสังเกตได้ หากมีเวลาวางฉันเลือกเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการทำกิจกรรมอื่น (x14) ซึ่งอยู่ในตัวแปรแฝงความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ มีค่าเท่ากับ .62 รองลงมาคือ ตัวแปรสังเกตได้ ในเว็บไซต์เกมออนไลน์มีสิ่งที่เป็นอันตรายซ่อนอยู่ (x2) กับตัวแปรสังเกตได้ การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันเป็นที่ยอมรับในสังคม (x3) ตัวแปรสังเกตได้ ฉันรู้สึกหงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ (x10) หากมีเวลาวางฉันเลือกเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการทำกิจกรรมอื่น (x14) ซึ่งอยู่ในตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ มีค่าเท่ากับ .61 และ ตัวแปรสังเกตได้ การเล่นเกมออนไลน์ช่วยคลายเครียดได้ (Y3) ซึ่งอยู่ในตัวแปรแฝงเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ กับ ตัวแปรสังเกตได้ การเล่นเกมออนไลน์สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน (x4) ซึ่งอยู่ในตัวแปรแฝงความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ มีค่าเท่ากับ .60 และคู่ที่มีความสัมพันธ์กันน้อยที่สุด คือ ตัวแปรสังเกตได้ การเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ดีที่สุดในการยามเหงา (Y5) กับการเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ (Y8) มีค่าเท่ากับ .09 ซึ่งอยู่ในตัวแปรแฝง เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์

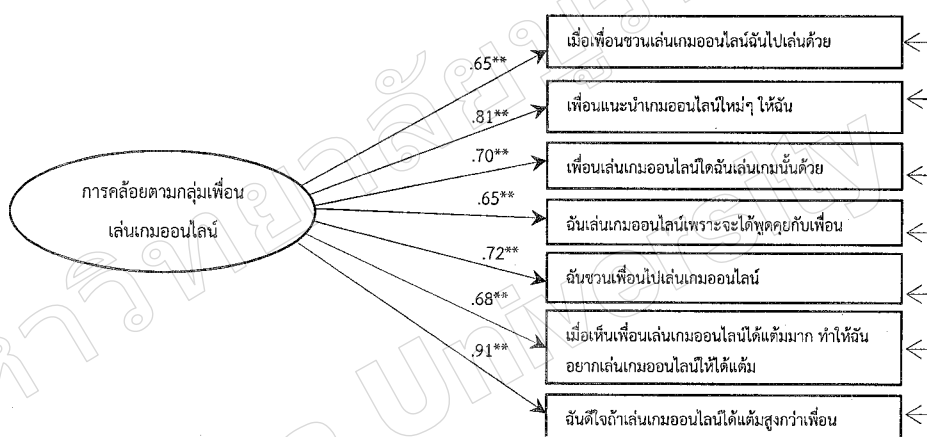
จากผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรสังเกตได้ แสดงให้เห็นว่า ตัวแปรสังเกตได้โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีความเหมาะสมที่จะนำไปวิเคราะห์โมเดลต่อไป เนื่องจากค่าความสัมพันธ์ของตัวแปรในแต่ละคู่ มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .01 และ .05 ตัวแปรทุกคู่มีความสัมพันธ์กันไม่สูงเกินไปนัก นงลักษณ์ วิรัชชัย (2542) แนะนำว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรตั้งแต่คู่ไม่ควรเกิน .90 เพื่อป้องกันภาวะร่วมเส้นตรง หรือภาวะโมเดลระบุเกินพอดี

ตอนที่ 3 การวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันเพื่อตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้างของโมเดลการวัดตัวแปรแฝง

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดของตัวแปรแฝง 6 ตัวแปร ได้แก่ การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ การรับรู้ความสามารถการควบคุมพฤติกรรม เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ และความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์

เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงโครงสร้าง โดยใช้วิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirmatory Factor Analysis) แบ่งเป็น 6 โมเดล ดังนี้

1. โมเดลการวัดตัวแปรแฝงการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วย ตัวแปรสังเกตได้ 7 ตัวแปร ได้แก่ เมื่อเพื่อนชวนเล่นเกมออนไลน์ ฉันไปเล่นด้วย เพื่อนแนะนำเกมออนไลน์ใหม่ ๆ ให้ฉัน เพื่อนเล่นเกมออนไลน์ใดฉันเล่นเกมนั้นด้วย ฉันเล่นเกมออนไลน์เพราะจะได้พูดคุยกับเพื่อน ฉันชวนเพื่อนไปเล่นเกมออนไลน์ เมื่อเห็นเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ได้แถมมาก ทำให้ฉันอยากเล่นเกมออนไลน์ให้ได้แถมมากด้วย และฉันดีใจถ้าเล่นเกมออนไลน์ได้แถมสูงกว่าเพื่อน ดังภาพที่ 4



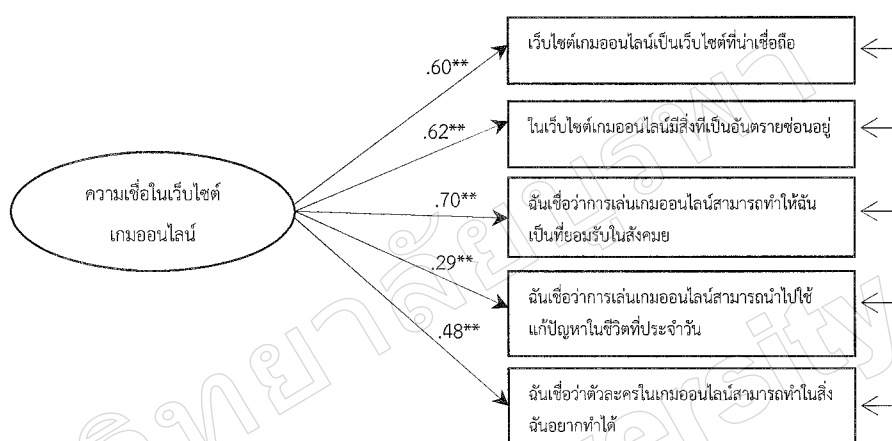
$\chi^2 = 10.15$, $df = 9$, $p = .33$, $\frac{\chi^2}{df} = 1.13$, $RMSEA = .017$, $SRMR = .016$, $GFI = .99$, $AGFI = .98$, $NFI = 1.00$, $NNFI = 1.00$

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

ภาพที่ 4 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์

จากภาพที่ 4 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งพิจารณาได้จาก ค่าไค-สแควร์ มีค่าเท่ากับ 10.15 ที่องศาอิสระเท่ากับ 9 มีค่าความน่าจะเป็นเท่ากับ .33 น้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรมีค่าเป็นบวกและมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกตัว โดยเพื่อนแนะนำเกมออนไลน์ใหม่ ๆ ให้ฉันมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด รองลงมาได้แก่ ฉันชวนเพื่อนไปเล่นเกมออนไลน์ เพื่อนเล่นเกมออนไลน์ใดฉันเล่นเกมนั้นด้วยและ ฉันดีใจถ้าเล่นเกมออนไลน์ได้แถมสูงกว่าเพื่อน ตามลำดับ แสดงว่าตัวแปรแฝงการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ สามารถวัดได้จากตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 7 ตัวแปร

2. โมเดลการวัดความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 5 ตัวแปร ได้แก่ เว็บไซต์เกมออนไลน์เป็นเว็บที่น่าเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ มีสิ่งที่เป็นอันตรายซ่อนอยู่ ฉันเชื่อว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถทำให้ฉันเป็นที่ยอมรับในสังคม ฉันเชื่อว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน และฉันเชื่อว่าตัวละครในเกมออนไลน์สามารถทำในสิ่งฉันอยากทำได้ ดังภาพที่ 5



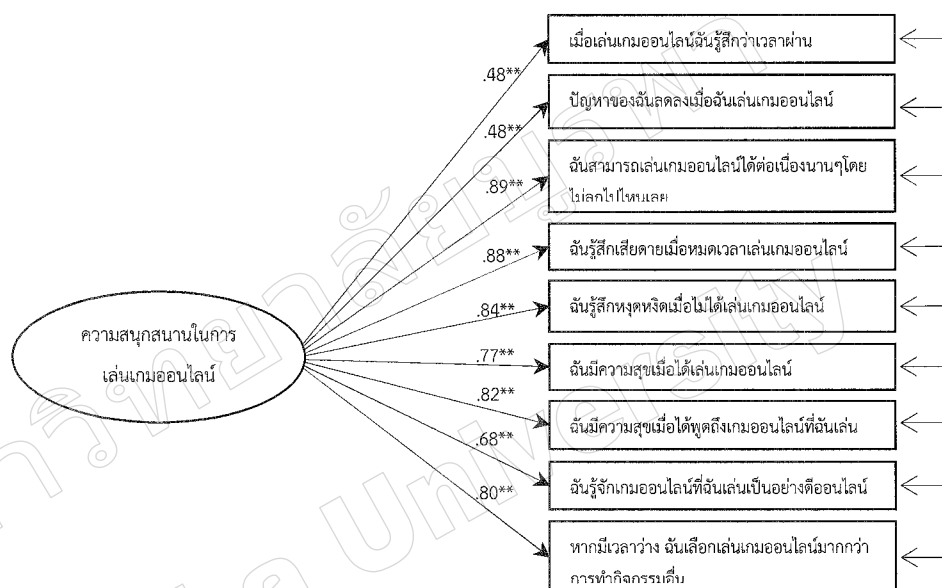
$\chi^2 = 8.39$, $df = 4$, $p = .07$, $\frac{\chi^2}{df} = 2.09$, $RMSEA = .05$, $SRMR = .025$, $GFI = .99$, $AGFI = .97$, $NFI = .99$, $NNFI = .98$

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

ภาพที่ 5 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์

จากภาพที่ 5 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งพิจารณาได้จาก ค่าไค-สแควร์ มีค่าเท่ากับ 8.39 ที่องศาอิสระเท่ากับ 4 มีค่าความน่าจะเป็นเท่ากับ .07 น้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรมีค่าเป็นบวกและมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกตัว โดยฉันเชื่อว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถทำให้ฉันเป็นที่ยอมรับในสังคมมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด รองลงมาได้แก่ ในเว็บไซต์เกมออนไลน์มีสิ่งที่เป็นอันตรายซ่อนอยู่ เว็บไซต์เกมออนไลน์เป็นเว็บที่น่าเชื่อถือฉันเชื่อว่าตัวละครในเกมออนไลน์สามารถทำในสิ่งฉันอยากทำได้ และฉันเชื่อว่าการเล่นเกมออนไลน์สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ตามลำดับ แสดงว่าตัวแปรแฝงความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ สามารถวัดได้จากตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 5 ตัวแปร

3. โมเดลการวัดความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 9 ตัวแปร ได้แก่ เมื่อเล่นเกมออนไลน์ฉันรู้สึกเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว ปัญหาของฉันลดลงเมื่อฉันเล่นเกมออนไลน์ ฉันสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้นานๆโดยไม่ลืไปไหนเลย ฉันรู้สึกเสียเวลาเมื่อหมดเวลาเล่นเกมออนไลน์ ฉันรู้สึกหงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ ฉันมีความสุขเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์ ฉันมีความสุขเมื่อได้พูดถึงเกมออนไลน์ที่ฉันเล่น ฉันรู้จักเกมออนไลน์ที่ฉันเล่นเป็นอย่างดี และหากมีเวลาว่าง ฉันเลือกเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการทำกิจกรรมอื่น ดังภาพที่ 6



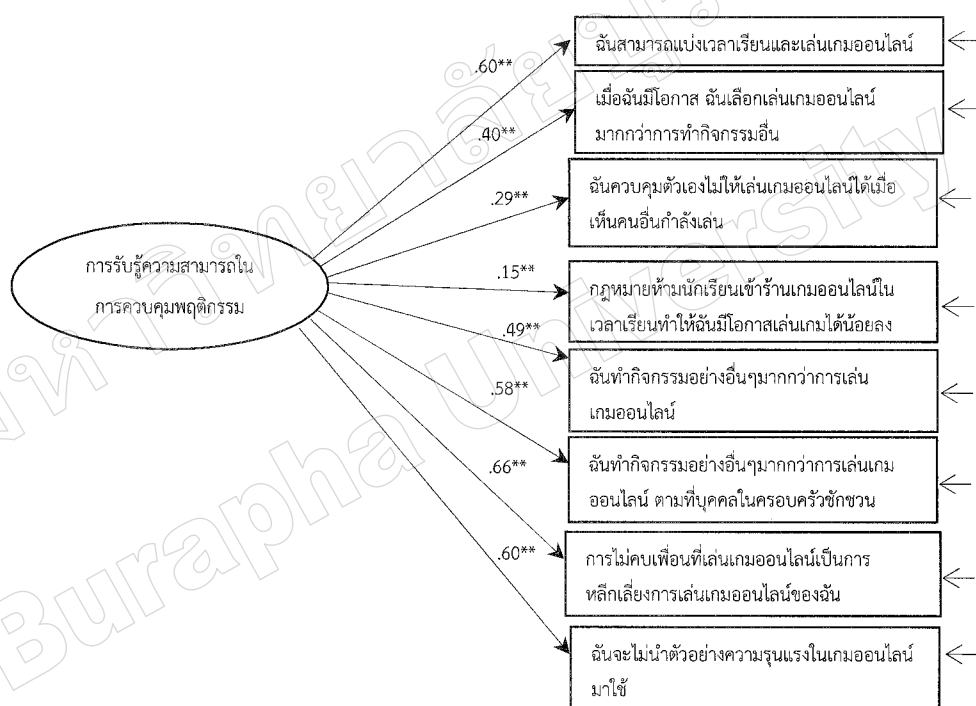
$\chi^2 = 26.86$, $df = 17$, $p = .06$, $\frac{\chi^2}{df} = 1.58$, $RMSEA = .023$, $SRMR = .023$, $GFI = .99$, $AGFI = .97$, $NFI = .99$, $NNFI = .98$

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

ภาพที่ 6 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันความความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์

จากภาพที่ 6 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันความความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งพิจารณาได้จาก ค่าไค-สแควร์ มีค่าเท่ากับ 26.86 ที่องศาอิสระเท่ากับ 17 มีค่าความน่าจะเป็นเท่ากับ .06 น้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรมีค่าเป็นบวกและมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกตัว โดยฉันสามารถเล่นเกมออนไลน์ได้นานๆโดยไม่ลืไปไหนเลยมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด รองลงมาได้แก่ ฉันรู้สึกเสียเวลาเมื่อหมดเวลาเล่นเกมออนไลน์ ฉันรู้สึกหงุดหงิดเมื่อไม่ได้เล่นเกมออนไลน์ และ ฉันมีความสุขเมื่อได้เล่นเกมออนไลน์ ตามลำดับ แสดงว่าตัวแปรแฝงความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ สามารถวัดได้จากตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 9 ตัวแปร

4. โมเดลการวัดตัวแปรแฝงการรับรู้การควบคุมพฤติกรรมการเล่นเกมนอนไลน์ ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 8 ตัวแปร ได้แก่ ฉันสามารถแบ่งเวลาเรียนและเล่นเกมออนไลน์ได้ เมื่อฉันมีโอกาสด ฉันเลือกเล่นเกมออนไลน์มากกว่าการทำกิจกรรมอื่น ฉันควบคุมตัวเองไม่ให้เล่นเกมออนไลน์ได้เมื่อเห็นคนอื่นกำลังเล่น กฎหมายห้ามนักเรียนเข้าร้านเกมออนไลน์ในเวลาเรียนทำให้ฉันมีโอกาสน้อยลง ฉันทำกิจกรรมอย่างอื่น ๆ มากกว่าการเล่นเกมออนไลน์ ตามที่บุคคลในครอบครัวชักชวน การไม่คบเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์เป็นการหลีกเลี่ยงการเล่นเกมนอนไลน์ของฉัน ฉันสามารถเลือกเกมออนไลน์ที่จะเล่นให้เหมาะสมกับตัวฉัน ฉันจะไม่นำตัวอย่างความรุนแรงในเกมออนไลน์มาใช้ ดังภาพที่ 7



$\chi^2 = 6.44$, $df = 11$, $p = .84$, $\frac{\chi^2}{df} = .58$, $RMSEA = .00$, $SRMR = .019$, $GFI = 1.00$, $AGFI = .99$, $NFI = .99$, $NNFI = 1.03$

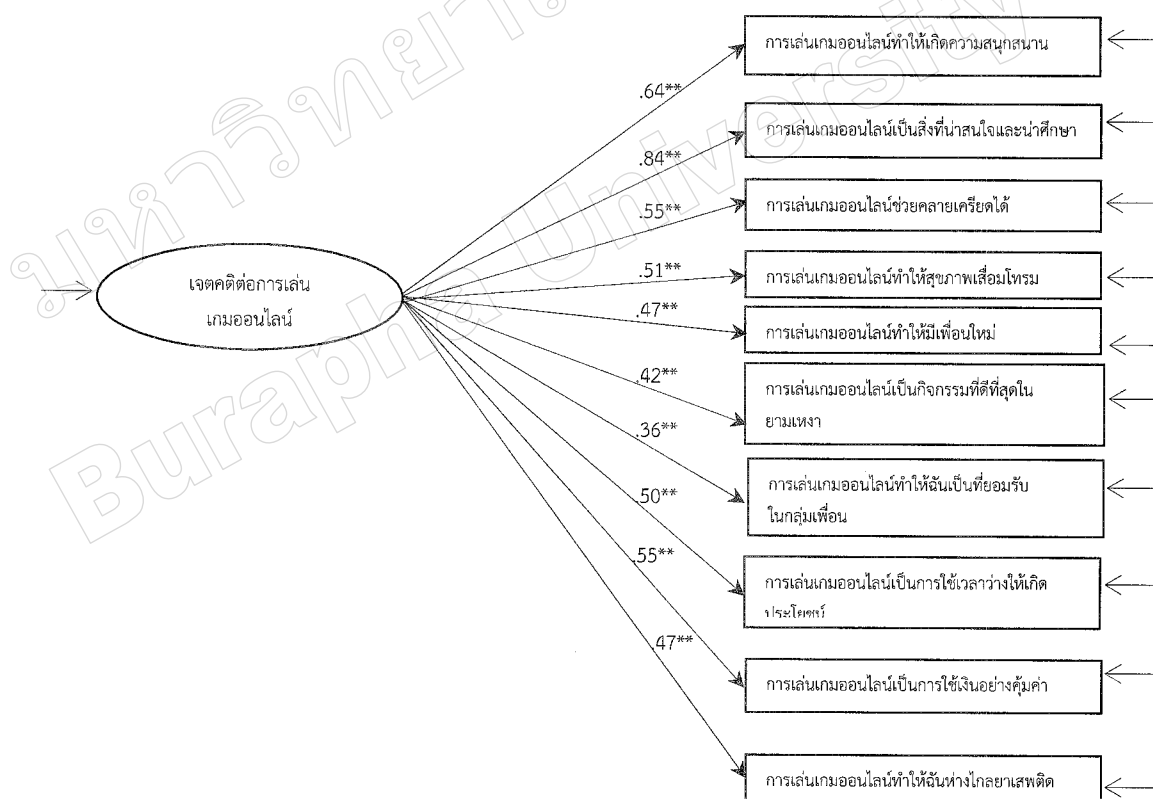
หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

ภาพที่ 7 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม

จากภาพที่ 7 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งพิจารณาได้จากค่าไค-สแควร์ มีค่าเท่ากับ 6.44 ที่องศาอิสระเท่ากับ 11 มีค่าความน่าจะเป็นเท่ากับ .84 น้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรมีค่าเป็นบวกและมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกตัว โดยการไม่คบเพื่อนที่เล่นเกมออนไลน์เป็นการหลีกเลี่ยงการเล่นเกมนอนไลน์ของฉัน ยมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด

รองลงมาได้แก่ ฉันสามารถแบ่งเวลาเรียนและเล่นเกมออนไลน์ ฉันจะไม่นำตัวอย่างความรุนแรงในเกมออนไลน์มาใช้และ ฉันทำกิจกรรมอย่างอื่นมากกว่าการเล่นเกมออนไลน์ ตามลำดับ แสดงว่าตัวแปรแฝงการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม สามารถวัดได้จากตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 8 ตัวแปร

5. โมเดลการวัดเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 10 ตัวแปร ได้แก่ ตัวแปรการเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความสนุกสนาน การเล่นเกมออนไลน์เป็นสิ่งที่น่าสนใจและน่าศึกษา การเล่นเกมออนไลน์ช่วยคลายเครียดได้ การเล่นเกมออนไลน์ทำให้สุขภาพเสื่อมโทรม การเล่นเกมออนไลน์ทำให้มีเพื่อนใหม่ การเล่นเกมออนไลน์เป็นกิจกรรมที่ดีที่สุดในยามเหงา การเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน การเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ การเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เงินอย่างคุ้มค่า และการเล่นเกมออนไลน์ทำให้ฉันห่างไกลยาเสพติด ดังภาพที่ 8



$$\chi^2 = 25.03, df = 18, p = .12, \frac{\chi^2}{df} = 1.39, RMSEA = .029, SRMR = .025, GFI = .99,$$

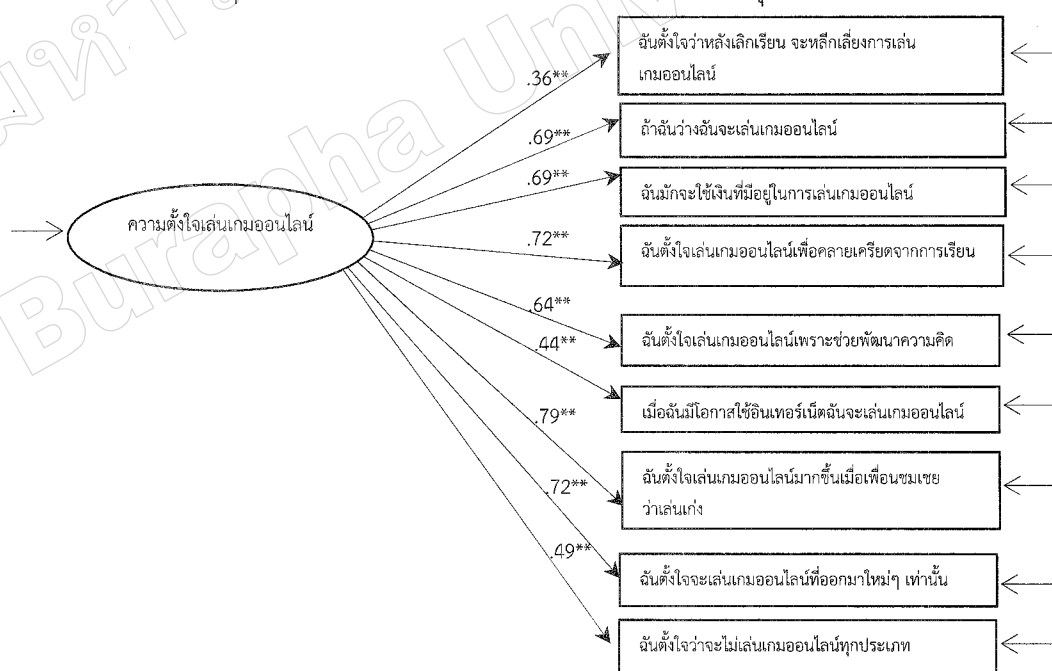
$$AGFI = .97, NFI = .99, NNFI = .99$$

หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

ภาพที่ 8 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์

จากภาพที่ 8 ผลการวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งพิจารณาได้จาก ค่าไค-สแควร์ มีค่าเท่ากับ 25.03 ที่องศาอิสระเท่ากับ 18 มีค่าความน่าจะเป็นเท่ากับ .12 น้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรมีค่าเป็นบวกและมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกตัว โดยการเล่นเกมออนไลน์เป็นสิ่งที่น่าสนใจและน่าศึกษามีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด รองลงมาได้แก่ การเล่นเกมออนไลน์ทำให้เกิดความสนุกสนาน การเล่นเกมออนไลน์ช่วยคลายเครียดได้ และการเล่นเกมออนไลน์เป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ตามลำดับ แสดงว่าตัวแปรแฝงเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์สามารถวัดได้จากตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 10 ตัวแปร

6. โมเดลการวัดความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ประกอบด้วยตัวแปรสังเกตได้ 9 ตัวแปร ได้แก่ ตัวแปรฉันทัดใจว่าหลังเลิกเรียน จะหลีกเลี่ยงการเล่นเกมออนไลน์ ถ้าฉันว่างฉันจะเล่นเกมออนไลน์ ฉันมักจะใช้เงินที่มีอยู่ในการเล่นเกมออนไลน์ ฉันตั้งใจเล่นเกมออนไลน์เพื่อคลายเครียดจากการเรียน ฉันตั้งใจเล่นเกมออนไลน์เพราะช่วยพัฒนาความคิด เมื่อฉันมีโอกาใช้อินเทอร์เน็ตฉันจะเล่นเกมออนไลน์ ฉันตั้งใจเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นเมื่อเพื่อนชมเชยว่าเล่นเก่ง ฉันตั้งใจจะเล่นเกมออนไลน์ที่ออกมาใหม่ ๆ เท่านั้น และฉันตั้งใจว่าจะไม่เล่นเกมออนไลน์ทุกประเภท ดังภาพที่ 9



$\chi^2 = 26.90$, $df = 18$, $p = .08$, $\frac{\chi^2}{df} = 1.49$, $RMSEA = .03$, $SRMR = .027$, $GFI = .99$, $AGFI = .97$, $NFI = .99$, $NNFI = .99$

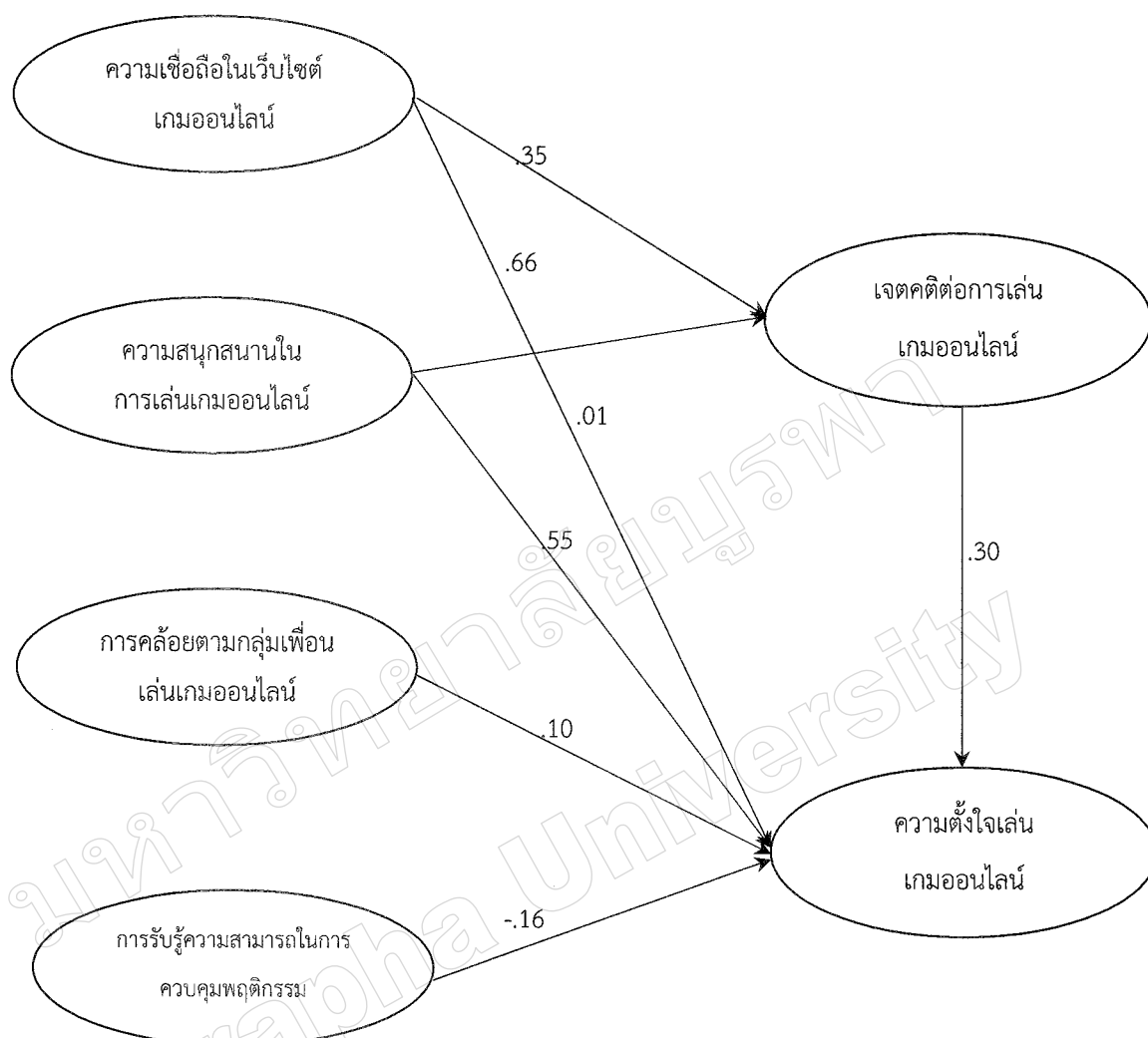
หมายเหตุ: ** มีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

ภาพที่ 9 ผลการวิเคราะห์หองค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์

จากภาพที่ 9 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยันโมเดลการวัดความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ พบว่า โมเดลมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ซึ่งพิจารณาได้จาก ค่าไค-สแควร์ มีค่าเท่ากับ 26.90 ที่องศาอิสระเท่ากับ 18 มีค่าความน่าจะเป็นเท่ากับ .08 น้ำหนักองค์ประกอบของตัวแปรมีค่าเป็นบวกและมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ทุกตัว โดยฉันตั้งใจเล่นเกมออนไลน์มากขึ้นเมื่อเพื่อนชมเชยว่าเล่นเก่งมีค่าน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด รองลงมาได้แก่ ฉันตั้งใจเล่นเกมออนไลน์เพื่อคลายเครียดจากการเรียน ฉันตั้งใจจะเล่นเกมออนไลน์ที่ออกมาใหม่ ๆ เท่านั้น และ ถ้าฉันว่างฉันจะเล่นเกมออนไลน์ ตามลำดับ แสดงว่าตัวแปรแฝงความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์สามารถวัดได้จากตัวแปรสังเกตได้ทั้ง 9 ตัวแปร

ตอนที่ 4 การวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ตามสมมติฐาน

ผลการวิเคราะห์ในตอนนี้นำเสนอแผนภาพแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นตามสมมติฐาน ดังภาพที่ 10



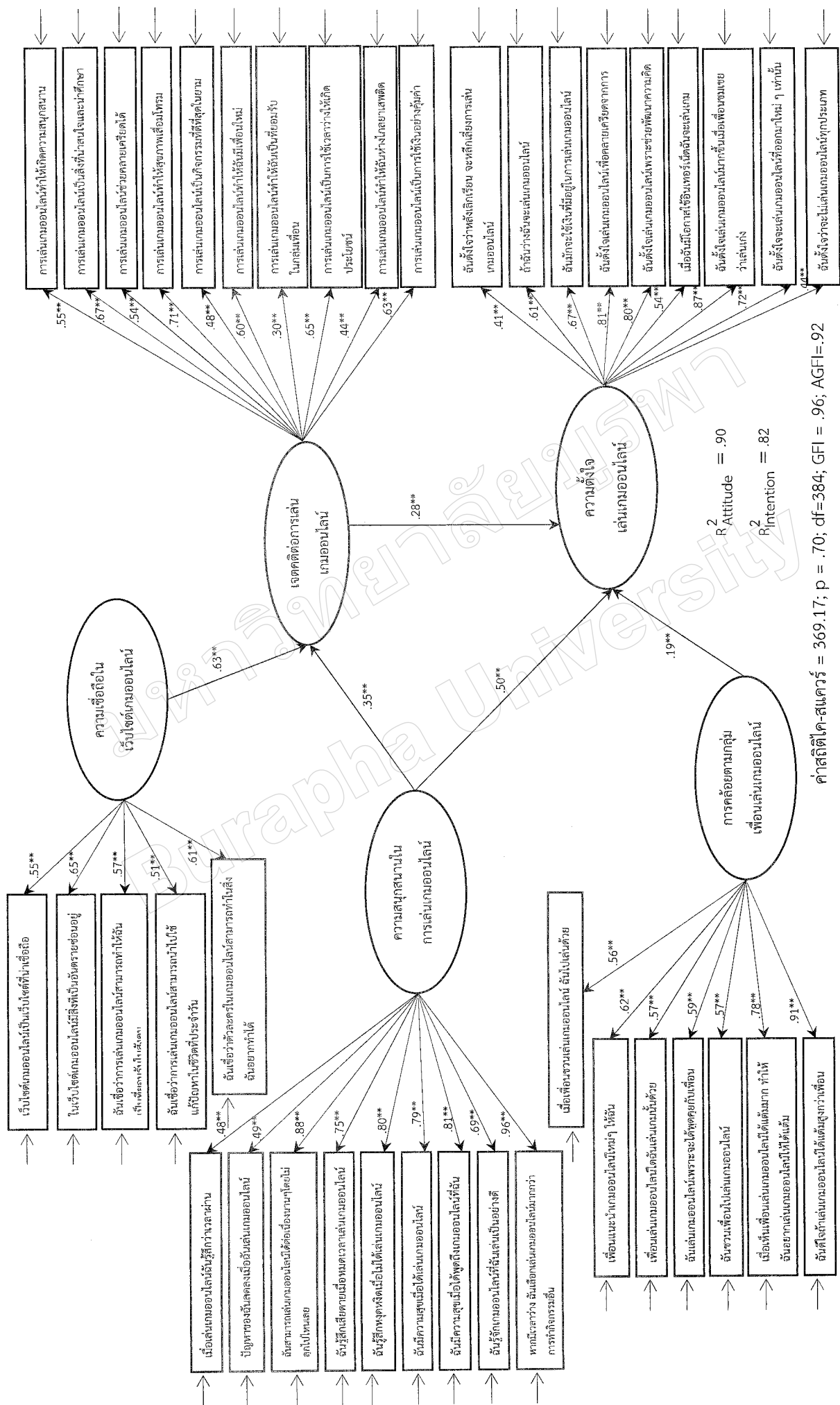
ค่าสถิติไค-สแควร์ = 5455; $p = .00$; $df=1067$; $GFI = .66$; $AGFI=.63$;
 Standardize RMR = .09; RMSEA = .09; CFI = .91

ภาพที่ 10 โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
 ตอนต้น ตามสมมติฐาน

จากภาพที่ 10 ผลการวิเคราะห์โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์
 ซึ่งพิจารณาได้จาก ค่าไค-สแควร์ มีค่าเท่ากับ 5455 ท้องศาอิสระ (df) เท่ากับ 1067 มีค่าความน่าจะเป็น
 (p) เท่ากับ .00 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (GFI) เท่ากับ .66 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้อง
 ($AGFI$) เท่ากับ .63 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ (CFI) เท่ากับ .91 ค่าดัชนีรากของ
 ค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนเหลือมาตรฐาน ($SRMR$) เท่ากับ .09 ค่าดัชนีวัดความคลาดเคลื่อนในการ
 ประมาณค่าพารามิเตอร์ ($RMSEA$) เท่ากับ .09 ค่ารากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของความคลาดเคลื่อน

โดยประมาณ 1.00 กราฟคิวพล็อตมีความชันน้อยกว่าเส้นทแยงมุม แสดงว่า โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ยังไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยหลักการทั่วไปการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างโมเดลเชิงประจักษ์ กราฟคิวพล็อตเส้นกราฟ ต้องมีความชันมากกว่าเส้นทแยงมุม และค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานสูงสุดมีค่าไม่เกิน 2.00 (นงลักษณ์ วิรัชชัย, 2542)

ผู้วิจัยจึงพิจารณาโมเดลทางเลือกโดยตัดเส้นทางที่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติออกเป็นผลทำให้ตัดเส้นทางอิทธิพลของตัวแปรความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์มีอิทธิพลทางตรงต่อความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ และตัวแปรการรับรู้ความสามารถในการควบคุมพฤติกรรม จึงได้เป็นโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ที่เป็นโมเดลปรับแก้ ดังภาพที่ 11



**p<.01

ค่าสถิติไค-สแควร์ = 369.17; $p = .70$; $df = 384$; $GFI = .96$; $AGFI = .92$

Standardize RMR = .03; RMSEA = .00; CFI = 1.00

ภาพที่ 11 โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โมเดลที่ปรับแก้

ตารางที่ 13 ค่าสัมประสิทธิ์อิทธิพลของโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นโมเดลที่ปรับแก้

ตัวแปรสาเหตุ	ตัวแปรผล			เจตคติต่อเกมออนไลน์			ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์		
	TE	IE	DE	TE	IE	DE	TE	IE	DE
ความเชื่อใจในเว็บไซต์เกมออนไลน์	.63**	-	.63**	.18**	.48**	-			
	(.06)	-	(.11)	(.77)	(.07)	-			
ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์	.35**	-	.35**	.60**	.10**	.50**			
	(.10)	-	(.10)	(.10)	(.04)	(.10)			
การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์	-	-	-	.19**	-	.19**			
	-	-	-	(.05)	-	(.05)			
เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์	-	-	-	.28**	-	.28**			
	-	-	-	(.10)	-	(.10)			
ค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ (r^2)	.90			.82					

ค่าสถิติ

$\chi^2 = 369.17$; $p = .70$; $df = 384$; $GFI = .96$; $AGFI = .92$; $RMR = .02$;
 $SRMR = .031$; $RMSEA = .00$; $CFI = 1.00$

หมายเหตุ TE คือ อิทธิพลรวม IE คือ อิทธิพลทางอ้อม DE คือ อิทธิพลทางตรง

** $p < .01$

จากตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์โมเดลความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ปรับแก้ พบว่า โมเดลที่ปรับแก้ขึ้นมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์อยู่ในเกณฑ์ดี ผลการทดสอบค่าสถิติไค-สแควร์ มีค่าเท่ากับ 369.17 ที่องศาอิสระ (df) เท่ากับ 384 โดยมีความน่าจะเป็น (p) เท่ากับ .70 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้อง (GFI) เท่ากับ .96 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องที่ปรับแก้แล้ว ($AGFI$) เท่ากับ .92 ค่าดัชนีวัดระดับความสอดคล้องเปรียบเทียบ (CFI) เท่ากับ 1.00 ค่าดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองของส่วนเหลือมาตรฐาน ($SRMR$) เท่ากับ .031 ค่าดัชนีวัดความคลาดเคลื่อนในการประมาณค่าพารามิเตอร์ ($RMSEA$) เท่ากับ .000 กราฟคิวพล็อตมีความชันในแนวเส้นทแยงมุม มีค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐานอยู่ระหว่าง -3.55 ถึง 4.68 และค่าสัมประสิทธิ์การพยากรณ์ของตัวแปรตาม คือ เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ มีค่าเท่ากับ .90 แสดงว่า ตัวแปรความเชื่อใจในเว็บไซต์เกมออนไลน์ ความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ ในโมเดลสามารถอธิบายเจตคติต่อเกมออนไลน์ของนักเรียนได้ร้อยละ 90 และตัวแปรความตั้งใจเล่น

เกมออนไลน์ มีค่า .82 แสดงว่า ตัวแปรเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ และตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ ในโมเดลสามารถอธิบายความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนได้ ร้อยละ 82

เมื่อพิจารณาเส้นทางอิทธิพลที่ส่งผลต่อตัวแปรความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปรากฏว่าผลดังนี้

เส้นทางอิทธิพลโดยรวมที่ส่งผลต่อตัวแปรความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปรากฏว่า ตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ มีอิทธิพลรวมสูงสุด โดยมีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .60 รองลงมา คือ ตัวแปรเจตคติต่อเกมออนไลน์ มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .28 และตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .19 ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เส้นทางอิทธิพลทางตรงต่อตัวแปรความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปรากฏว่า ตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ มีอิทธิพลสูงสุด โดยมีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .50 ตัวแปรเจตคติต่อเกมออนไลน์ มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .28 และตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์ มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .19 ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เส้นทางอิทธิพลทางอ้อมผ่านตัวแปรเจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์ที่ส่งผลต่อตัวแปรความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปรากฏว่า ตัวแปรความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์ มีอิทธิพลสูงสุด โดยมีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .63 และรองลงมา คือ ตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์ มีขนาดอิทธิพลเท่ากับ .35 ตามลำดับ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตารางที่ 14 ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจ
เล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ค่าความเที่ยงของตัวแปรสังเกตได้								
ตัวแปร	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8
ความเที่ยง	.40	.49	.36	.44	.22	.38	.09	.37
ตัวแปร	Y9	Y10	Y11	Y12	Y13	Y14	Y15	Y16
ความเที่ยง	.18	.33	.17	.32	.40	.46	.51	.27
ตัวแปร	Y17	Y18	Y19					
ความเที่ยง	.67	.50	.19					
ตัวแปร	x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8
ความเที่ยง	.36	.42	.35	.33	.28	.32	.30	.48
ตัวแปร	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	x16
ความเที่ยง	.43	.52	.63	.56	.43	.67	.47	.49
ตัวแปร	x17	x18	x19	x20	x21			
ความเที่ยง	.48	.36	.44	.63	.75			
ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรในโมเดล								
ตัวแปร	ความตั้งใจ เล่นเกม ออนไลน์	เจตคติต่อ การเล่น เกม ออนไลน์	ความเชื่อถือ ในเว็บไซต์ เกมออนไลน์	ความ สนุกสนานใน การเล่นเกม ออนไลน์	การคล้อยตาม กลุ่มเพื่อนเล่น เกมออนไลน์			
ความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์	1.00							
เจตคติต่อการเล่นเกมออนไลน์	.86	1.00						
ความเชื่อถือในเว็บไซต์เกมออนไลน์	.82	.93	1.00					
ความสนุกสนานในการเล่นเกมออนไลน์	.88	.88	.83	1.00				
การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์	.74	.72	.74	.70	1.00			

เมื่อพิจารณารางเมทริกซ์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝง พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงมีค่าเป็นบวกทุกคู่ โดยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝงที่มีค่าสูงสุด คือ ตัวแปรความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์กับตัวแปรความเชื่อในเว็บไซต์เกมออนไลน์ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .93 ส่วนค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรแฝง

ที่มีค่าต่ำสุด คือ ตัวแปรความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์กับตัวแปรการคล้อยตามกลุ่มเพื่อน
เล่นเกมออนไลน์ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ .70

โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ตอนต้นตามที่ปรับแก้ มีประสิทธิภาพในการอธิบายปรากฏการณ์ได้ดี เนื่องจากเส้นทางอิทธิพล
ทุกเส้นทางมีนัยสำคัญทางสถิติ และมีค่าดัชนีความกลมกลืนของโมเดลทุกค่า ที่บ่งบอกว่าโมเดล
สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์

ดังนั้นในโมเดลที่แสดงในภาพที่ 11 จึงเป็นโมเดลที่เหมาะสมสำหรับอธิบาย
ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุระหว่างความตั้งใจเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
เกิดจากความสนุกสนานในการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุด รองลงมาคือ เจตคติต่อเกมนออนไลน์ และ
การคล้อยตามกลุ่มเพื่อนเล่นเกมออนไลน์