

บทที่ 5

บทสรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับการเล่นเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อ

1. ศึกษาลักษณะทางประชากรที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร
2. ศึกษาเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกมที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร
3. ศึกษาเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 ตัวอย่างและใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย ประกอบกับใช้สถิติวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างตัวแปร 2 ตัวที่เป็นอิสระต่อกันกัน ด้วยค่า Independent-Samples T-Test การเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างตัวแปรมากกว่า 2 ตัวแปร ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียว (ANOVA) F-test การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ (Multiple Regression Analysis) และใช้ค่าสถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน (Pearson's Correlation) ทั้งนี้สามารถสรุปผลและอภิปรายผลของการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 242 คน คิดเป็นร้อยละ 60.50 มีอายุ 15-20 ปี จำนวน 244 คน คิดเป็นร้อยละ 61.00 มีสถานภาพโสด จำนวน 385 คน คิดเป็นร้อยละ 96.20 มีระดับการศึกษาปริญญาตรี/เทียบเท่า จำนวน 291 คน คิดเป็นร้อยละ 72.80 เป็นนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 366 คน คิดเป็นร้อยละ 91.50 และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 326 คน คิดเป็นร้อยละ 81.50

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับชมการเล่นเกมผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 48.50 สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนใหญ่คือ บ้าน จำนวน 319 คน คิดเป็นร้อยละ 79.80 มีระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง 3 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.50 มีความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.20

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.27$, S.D. = 0.74) โดยให้ความคิดเห็นด้านเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.43$, S.D. = 0.94) Hit Man (เจเจ 47) นักฆ่ารับจ้าง เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 3.39$, S.D. = 0.93) Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร เป็นอันดับที่ 3 ($\bar{X} = 3.25$, S.D. = 0.92) Watch dog (Marcus Holloway) แอ็กเตอร์ เป็นอันดับที่ 4 ($\bar{X} = 3.16$, S.D. = 1.03) และ Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 3.12$, S.D. = 0.94)

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.43$, S.D. = 0.94) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง บทบาทของตัวละครใน GTA 5 มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.43$, S.D. = 0.94) บทบาทของตัวละครในเกม GTA 5 ใช้ความรุนแรงเกินไป เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 3.48$, S.D. = 1.19) รู้จักบทบาทของตัวละครใน GTA 5 มากน้อยเพียงใด เป็นอันดับที่ 3 ($\bar{X} = 3.46$, S.D. = 1.23) และบทบาทคำพูดจากตัวละครเหมาะสมดีแล้ว เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 3.28$, S.D. = 1.18)

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.12$, S.D. = 0.94) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง บทบาทของตัวละครในเกม Mafia 3 ใช้ความรุนแรงเกินไป เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.20$, S.D. = 1.16) บทบาทตัวละครใน Mafia 3 มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 3.19$, S.D. = 1.14) รู้จักบทบาทของตัวละครใน GTA 5 มากน้อยเพียงใด เป็นอันดับที่ 3 ($\bar{X} = 3.12$, S.D. = 1.17) และบทบาทด้านนิสัยรักผู้มีพระคุณจนต้องล้างแค้นของตัวละครเป็นสิ่งที่ดี เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 2.98$, S.D. = 1.18)

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Assassin' screed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.25$, S.D. = 0.92) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง บทบาทของตัวละครใน Assassin's creed Syndicate มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.43$,

S.D. = 1.17) รู้จักบทบาทของตัวละครใน Assassin's creed Syndicate มากน้อยเพียงใด เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 3.24$, S.D. = 1.20) บทบาทของตัวละครในเกม Assassin's creed มีพฤติกรรมเป็นแบบอย่างที่ไม่ดี เป็นอันดับที่ 3 ($\bar{X} = 3.19$, S.D. = 1.16) และบทบาทของตัวละครในเกม Assassin's creed Syndicate ใช้ความรุนแรงเกินไป เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 3.16$, S.D. = 1.11)

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม :

Watch dog (Marcus Holloway) แอ็กเกอร์ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.16$, S.D. = 1.03) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง เมื่อถูกกล่าวหาความผิดในชีวิตจริงเราจำเป็นต้องหาหลักฐานมาแก้ตัวเหมือนบทบาทของตัวละครในเกม เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.23$, S.D. = 1.22) บทบาทของตัวละครที่มีการขโมยข้อมูลลับของคนอื่นให้ตนเองพ้นผิดเป็นสิ่งที่ถูก เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 3.18$, S.D. = 1.22) และบทบาทของตัวละครที่ทำการเข้าถึงข้อมูลของรัฐบาลเพื่ออำนวยความสะดวกให้ตนเองเป็นสิ่งที่ทำได้เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 3.07$, S.D. = 1.22)

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม :

Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.39$, S.D. = 0.93) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง บทบาทของตัวละครการเป็นนักฆ่ารับจ้างเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายเป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.65$, S.D. = 1.25) บทบาทของตัวละครเหมือนในชีวิตจริงที่มีคนที่รับจ้างฆ่าคนหรือไม่ เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 3.45$, S.D. = 1.14) รู้จักบทบาทของตัวละคร เอเจน 47 มากน้อยเพียงใด เป็นอันดับที่ 3 ($\bar{X} = 3.28$, S.D. = 1.28) และจากภาพรวมทั้งหมดของบทบาทตัวละครร้ายในเกมส่งผลต่อการเลียนแบบมากน้อยเพียงใด เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 3.20$, S.D. = 1.20)

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.86$, S.D. = 0.77) โดยให้ความคิดเห็นด้านเกม Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.38$, S.D. = 0.92) Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye กลุ่มมือสังหารและก่อสงคราม เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 3.12$, S.D. = 0.94) Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแอ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตนเองพ้นผิด เป็นอันดับที่ 3 ($\bar{X} = 3.09$, S.D. = 1.04) Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ เป็นอันดับที่ 4 ($\bar{X} = 2.41$, S.D. = 1.23) และ GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 2.28$, S.D. = 1.26)

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม :
 GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม โดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.28$, S.D. = 1.26) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง เห็นด้วยกับเนื้อหาการปล้นรถยนต์ในเกมนำมาใช้ในชีวิตจริง เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 2.42$, S.D. = 1.39) เห็นด้วยกับเนื้อหาการปล้นธนาคารในเกมนำมาใช้ในชีวิตจริง เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 2.31$, S.D. = 1.37) และถ้าเกิดปัญหาขึ้นมาในชีวิตจริง ท่านจะทำการปล้นคนอื่นแบบเดียวกับเนื้อหาในเกม GTA 5 เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 2.11$, S.D. = 1.31)

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม :
 Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ โดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.41$, S.D. = 1.23) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง เนื้อหาของเกมที่มีความทะเยอทะยาน เพื่อเป็นผู้มีอิทธิพลเป็นสิ่งที่ถูกต้อง เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 2.47$, S.D. = 1.32) ท่านอยากเป็นเจ้าของมาเฟียเหมือนกับเนื้อหาของเกม Mafia 3 หรือไม่ เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 2.45$, S.D. = 1.42) และเนื้อหาการล้างแค้นให้พ่อบุญธรรมเป็นสิ่งถูกต้องแล้ว เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 2.45$, S.D. = 1.42)

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม :
 Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye กลุ่มมือสังหารและก่อสงคราม โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.12$, S.D. = 0.94) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง คนที่เล่นเกม Assassin's creed Syndicate เข้าใจว่าการฆ่าคนตามเนื้อหาในเกมในชีวิตจริงเป็นสิ่งผิดกฎหมาย เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 1.45) ไม่มีใครคิดลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากเนื้อหาของเกม Assassin's creed Syndicate ในชีวิตจริง เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 3.11$, S.D. = 1.29) และในชีวิตจริงมีองค์กรลับที่ทำสงครามกันแบบเนื้อหาของเกมมีจริงหรือไม่ เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 2.91$, S.D. = 1.35)

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม :
 Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแฮ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตนเองพ้นผิด โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.09$, S.D. = 1.04) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง ในชีวิตจริงแฮ็กเกอร์สามารถเข้าถึงระบบอะไรก็ได้บนโลกเหมือนกับในเรื่อง เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.24$, S.D. = 1.25) ในชีวิตจริงแฮ็กเกอร์สามารถแฮ็กตู้ ATM เพื่อขโมยเงินได้เหมือนกับเนื้อหาในเกม เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 3.10$, S.D. = 1.28) ในชีวิตจริงแฮ็กเกอร์ไม่มีพฤติกรรมเหมือนกับในเนื้อหาเกม Watch dog เป็นอันดับที่ 3 ($\bar{X} = 3.07$, S.D. = 1.24) และในชีวิตจริงแฮ็กเกอร์สามารถแฮ็กระบบสัญญาณไฟแดงได้เหมือนกับเนื้อหาในเกม เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 2.94$, S.D. = 1.26)

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม :
 Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.38$, S.D. = 0.92) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง คนที่เล่นเกม Hit Man เข้าใจว่าการฆ่าคนแบบในเนื้อหาในเกมเป็นสิ่งผิดกฎหมายในชีวิตจริง เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.54$, S.D. = 1.30) คนที่เล่นเกม Hit Man สามารถแยกแยะความเหมาะสมได้ เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 3.48$, S.D. = 1.20) คนที่เล่นเกมสามารถแยกแยะและควบคุมพฤติกรรมในชีวิตจริงว่าไม่สามารถฆ่าใครคนอื่นได้ เป็นอันดับที่ 3 ($\bar{X} = 3.45$, S.D. = 1.23) ไม่มีใครคิดลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากเกม Hit man เป็นอันดับที่ 4 ($\bar{X} = 3.32$, S.D. = 1.28) และจากภาพรวมทั้งหมดของเนื้อหาตัวละครร้ายในเกมส่งผลต่อการเลียนแบบมากน้อยเพียงใด เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 3.13$, S.D. = 1.19)

ตอนที่ 5 ความคิดเห็นด้านพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซด ในกรุงเทพมหานคร

ความคิดเห็นด้านพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับน้อย โดยมีความคิดเห็นในเรื่อง วัยรุ่นที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงสามารถแยกแยะการเล่นจากชีวิตจริงได้ เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 2.50$, S.D. = 0.98) คิดว่าวัยรุ่นจะสามารถลอกเลียนแบบพฤติกรรมที่ผิดจริยธรรมของตัวละครร้ายในเกมได้มากน้อยเพียงใด เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 2.73$, S.D. = 1.19) จากบทบาทและเนื้อเรื่อง Mafia 3 ถ้าเกิดคนใกล้ตัวคุณถูกทำร้าย คุณจะล้างแค้นเหมือนกับตัวละครลินคอล์น เคลย์ เป็นอันดับที่ 3 ($\bar{X} = 2.55$, S.D. = 1.32) จากบทบาทและเนื้อหาของเกม Watch dog แฮ็กเกอร์ที่ผิดกฎหมายในชีวิตจริง เกิดจากการลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากเกมบทบาทและเนื้อหาในเกม Watch dog ($\bar{X} = 2.53$, S.D. = 1.24) เด็กวัยรุ่นที่ได้เล่นเกม Hitman จะมีความอยากเป็นมือปืนรับจ้างตามแบบอย่างบทบาทและเนื้อหาของตัวละคร เอเจน 47 เป็นอันดับที่ 5 ($\bar{X} = 2.47$, S.D. = 1.23) คิดว่าเมื่อท่านเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์แล้ว จะนำเอาพฤติกรรมเหล่านั้นมาลอกเลียนแบบ เป็นอันดับที่ 6 ($\bar{X} = 2.42$, S.D. = 1.29) ถ้าตัวละครในเกมทำเรื่องผิดกฎหมาย ท่านคิดว่าสามารถลอกเลียนแบบได้ เป็นอันดับที่ 7 ($\bar{X} = 2.36$, S.D. = 1.32) จากเกม GTA 5 ตัวละครได้มีบทบาทและเนื้อหาทำการร่วมกันปล้นธนาคาร ท่านคิดว่าสามารถลอกเลียนแบบได้ เป็นอันดับที่ 8 ($\bar{X} = 2.35$, S.D. = 1.31) จากบทบาทและเนื้อเรื่อง Assassin's creed คุณมีความคิดจะก่อตั้งกลุ่มนักฆ่าแบบในบทบาทและเนื้อเรื่องเพื่อแย่งชิงสมบัติล้ำค่า เป็นอันดับที่ 9 ($\bar{X} = 2.29$, S.D. = 1.29) และเคยนำเอาพฤติกรรมของตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์มาลอกเลียนแบบในชีวิตจริง เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 2.29$, S.D. = 1.29)

ตอนที่ 6 ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่ต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ดังตารางที่ 5.1

ตารางที่ 5.1 ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	ผลการทดสอบสมมติฐาน		
		สอดคล้อง	ไม่ สอดคล้อง	Sig.
1. เพศ	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซด ในกรุงเทพมหานคร		✓	0.154
2. อายุ	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซด ในกรุงเทพมหานคร		✓	0.566
3. สถานภาพ	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซด ในกรุงเทพมหานคร		✓	0.218
4. ระดับการศึกษา	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซด ในกรุงเทพมหานคร	✓		0.001
5. อาชีพ	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซด ในกรุงเทพมหานคร		✓	0.143
6. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซด ในกรุงเทพมหานคร	✓		0.030

จากตารางที่ 5.1 สรุปได้ว่า เพศ อายุ สถานภาพ และอาชีพแตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน แต่ระดับ

การศึกษาและรายได้เฉลี่ยต่อเดือนแตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับที่แตกต่างกันส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน ดังตารางที่ 5.2

ตารางที่ 5.2 ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	ผลการทดสอบสมมติฐาน		
		สอดคล้อง	ไม่ สอดคล้อง	Sig.
1. ช่องทางที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร		✓	0.291
2. สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร		✓	0.378
3. ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร	✓		0.014
4. ความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร		✓	0.400

จากตารางที่ 5.2 สรุปได้ว่า ช่องทางที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ และความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน แต่ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้งแตกต่างกัน

ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สมมติฐานที่ 3 เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกมส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ดังตารางที่ 5.3

ตารางที่ 5.3 ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 3

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	ผลการทดสอบสมมติฐาน		
		สอดคล้อง	ไม่ สอดคล้อง	Sig.
1. GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร		✓	0.714
2. Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร	✓		0.005
3. Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร	✓		0.000
4. Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร	✓		0.000
5. Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร	✓		0.013

จากตารางที่ 5.3 สรุปได้ว่า เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล เกม Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร เกม Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์ และเกม Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

แต่เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากรไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานที่ 4 เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมส่งผลต่อการพฤติกรรม การลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร ดังตารางที่ 5.4

ตารางที่ 5.4 ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 4

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	ผลการทดสอบสมมติฐาน		
		สอดคล้อง	ไม่ สอดคล้อง	Sig.
1. GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร	✓		0.000
2. Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร	✓		0.000
3. Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร		✓	0.527
4. Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร	✓		0.000
5. Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร		✓	0.408

จากตารางที่ 5.4 สรุปได้ว่า เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมของตัวละคร ในเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม เกม Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ และเกม Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแฮ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตัวเองพ้นผิด ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

แต่เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมของตัวละครในเกม Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye กลุ่มมือสังหารและก่อสงครามและเกม Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้างไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

สมมติฐานที่ 5 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมเปิดรับสื่อ เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกม มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร ดังตารางที่ 5.5

ตารางที่ 5.5 ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 5

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	ผลการทดสอบสมมติฐาน		
		สอดคล้อง	ไม่ สอดคล้อง	Sig.
1. เพศ	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดใน กรุงเทพมหานคร		✓	0.154
2. อายุ	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดใน กรุงเทพมหานคร		✓	0.566
3. สถานภาพ	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดใน กรุงเทพมหานคร		✓	0.095
4. ระดับการศึกษา	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดใน กรุงเทพมหานคร		✓	0.331
5. อาชีพ	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดใน กรุงเทพมหานคร		✓	0.117
6. รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบ ตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดใน กรุงเทพมหานคร	✓		0.009

ตารางที่ 5.5 (ต่อ)

ตัวแปรต้น	ตัวแปรตาม	ผลการทดสอบสมมติฐาน		
		สอดคล้อง	ไม่ สอดคล้อง	Sig.
7. ช่องทางการเปิดรับ สื่อเกมคอมพิวเตอร์ มากที่สุด	พฤติกรรมการเล่นแบบ ตัวละครของวัยรุ่นใน กรุงเทพมหานคร		✓	0.198
8. สถานที่ของพฤติกรรม ที่ใช้เปิดรับสื่อเกม คอมพิวเตอร์	พฤติกรรมการเล่นแบบ ตัวละครของวัยรุ่นใน กรุงเทพมหานคร		✓	0.717
9. ระยะเวลาในการ เปิดรับสื่อเกม คอมพิวเตอร์ต่อครั้ง โดยประมาณ	พฤติกรรมการเล่นแบบ ตัวละครของวัยรุ่นใน กรุงเทพมหานคร	✓		0.003
10. ความบ่อยครั้งใน การเปิดรับสื่อเกม คอมพิวเตอร์ต่อ สัปดาห์	พฤติกรรมการเล่นแบบ ตัวละครของวัยรุ่นใน กรุงเทพมหานคร		✓	0.228
11. ความคิดเห็นด้าน เกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านบทบาท ของตัวละครในเกม	พฤติกรรมการเล่นแบบ ตัวละครของวัยรุ่นใน กรุงเทพมหานคร	✓		0.000
12. ความคิดเห็นด้าน เกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านเนื้อหา ของตัวละครในเกม	พฤติกรรมการเล่นแบบ ตัวละครของวัยรุ่นใน กรุงเทพมหานคร	✓		0.000

จากตารางที่ 5.5 สรุปได้ว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร แต่รายได้เฉลี่ยต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นแบบของ

วัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร พฤติกรรมเปิดรับสื่อ ได้แก่ ช่องทางการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ และความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ที่ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร แต่ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ต่อครั้งโดยประมาณมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร

เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกมและเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร

อภิปรายผลการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับชมการเล่นเกมที่ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การเล่นเกมที่ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงได้ง่ายและสะดวก สอดคล้องกับคำกล่าวของ เว็บ www.dek-d.com (2558) ว่า ทำคลิปขึ้นออนไลน์หรือถ่ายทอดสดให้ผู้คนอื่นดูกัน หรือเรียกง่าย ๆ ว่าคือการเล่นเกมให้ผู้อื่นดูเล่นให้คนอื่นที่อยากเล่นเกมแต่ไม่มีเวลาเล่นหรือคนที่อยากเล่นแต่ไม่มีกำลังทรัพย์เข้ามาเล่นได้มาดูคลิปเพื่อความบันเทิง สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คือ บ้าน มีระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง 3 ชั่วโมงขึ้นไป มีความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศรุดา พรหมมา (2557) ศึกษาเรื่อง พฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์กับความฉลาดทางอารมณ์ ศึกษากรณีเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาในเขตอำเภอเมืองจังหวัดนครศรีธรรมราช ผลวิจัยพบว่า เด็กนักเรียนระดับประถมศึกษา ในเขตอำเภอเมืองจังหวัดนครศรีธรรมราชทุกคนมีพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ นักเรียนส่วนใหญ่จะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ในบ้าน

2. กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม อยู่ในระดับปานกลาง โดยให้ความคิดเห็นด้านเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร เป็นเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม มากที่สุด รองลงมา Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์ และ Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเพียผู้มีอิทธิพล ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า GTA 5 เป็นเกมแนวแอคชั่น-แอตเวนเจอร์ ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการก่ออาชญากรรมปล้นชิงทรัพย์และประกอบธุรกิจผิดกฎหมายผ่านตัวละครหลักสามตัว

ได้แก่ Michael, Franklin, Trevor โดยผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั้งสามตัวละครโดยทั้งสามตัวละครนั้นก็จะมีนิสัยที่ต่างกัน ตัวเกมจะเน้นในการทำภารกิจ ชิงทรัพย์ ขโมยรถ และก่ออาชญากรรม จึงเป็นเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกมมากที่สุด ทั้งนี้อธิบายรายละเอียดด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม ได้ดังนี้

2.1 GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง บทบาทของตัวละครใน GTA 5 มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี มากที่สุด โดยบุคลิกของตัวละครมีลักษณะ วิตกกังวล โกรธง่าย มีอารมณ์เปราะบาง สอดคล้องกับแนวคิดของ Costa & McCrae (1992) เรื่องแนวคิดเกี่ยวกับบุคลิกห้าองค์ประกอบในหัวข้อบุคลิกภาพแบบห้าหน้า ดังต่อไปนี้

2.1.1 มีความวิตกกังวล (Anxiety) หมายถึงบุคคลที่มีความว่าวุ่นหวาดกลัว

2.1.2 โกรธง่าย (Anger) เป็นลักษณะที่บ่งชี้แนวโน้มของความโกรธง่าย หงุดหงิดง่าย

2.1.3 มีอารมณ์เปราะบาง (Vulnerability) ความอ่อนแอต่อความเครียด ไม่สามารถเผชิญกับความเครียดได้

2.2 Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง บทบาทของตัวละครในเกม Mafia 3 ใช้ความรุนแรงเกินไป มากที่สุด อาจเป็นเพราะ ตัวละครของ ลินคอล์น เคลย์ มีเนื้อหาเกี่ยวกับแก๊งมาเฟีย ซึ่งตลอดการเล่นจะพัวพันกับความรุนแรง การล้างแค้นให้กับพ่อบุญธรรมที่ถูกหักหลังและฆ่าตาย ซึ่งเนื้อหาต่าง ๆ ที่ผู้เล่นต้องบังคับตัวละครต่าง ๆ ในเนื้อเรื่อง อธิบายโดยเว็บ www.sanook.com, 2558

2.3 Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็น อยู่ในระดับปานกลาง โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง บทบาทของตัวละครใน Assassin's creed Syndicate มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี อาจเป็นเพราะว่าบทบาทของตัวละครทั้งสองมีลักษณะที่แตกต่างกันและทำให้ไม่รู้สึกรุนแรงมากเกินไปมากที่สุด สุกฤษฎี บุรณสรณ์ (2558, หน้า 55) อธิบายไว้ว่า ตัวละคร Jacob นั้นมีลักษณะโฉบเฉี่ยว เลือดร้อน ตรงไปตรงมา ส่วนของ Evie ผู้เป็นน้องสาว จะมีลักษณะที่นิ่งกว่า ละเอียดถี่ถ้วนกว่า จึงทำให้เกิดความสมดุลในบทของตัวละครจึงทำให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง

2.4 Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์ กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็น อยู่ในระดับปานกลาง โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง เมื่อถูกกล่าวหาความผิดในชีวิตจริงเราจำเป็นต้องหาหลักฐานมาแก้ตัวเหมือนบทบาทของตัวละครในเกม มากที่สุด ตรงกับลักษณะอารมณ์ของวัยรุ่น

เรื่องมีอารมณ์ไม่คงที่ ว่าวัยรุ่นมักเกิดอารมณ์ต่าง ๆ เปลี่ยนอารมณ์อย่างรวดเร็ว เช่น ดีใจง่าย เสียใจง่ายและอารมณ์ผันแปรอย่างรวดเร็ว แต่ถ้าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอุดมคติที่มีความสัมพันธ์กับ อารมณ์เจือปนอยู่ด้วย เช่น ความรักพวกพ้อง ความยุติธรรม ความรักสถาบันการศึกษา อารมณ์ เหล่านี้จะเป็นอารมณ์ที่ถาวร และกล้าแสดงออก (สมพิศ นิชลาพันธ์ และ วนิดา ตรีสวัสดิ์, 2532, หน้า 147)

2.5 Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง บทบาทของตัวละครการเป็นนักฆ่ารับจ้างเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายมากที่สุด

ทั้งนี้แสดงให้เห็นว่า เกมคอมพิวเตอร์แต่ละเกมมีเนื้อหาที่แตกต่างกัน บทบาทของ ตัวละครนั้นก็มีความแตกต่างกันไปในแต่ละเกม (กิตติธเรศ เพชรศรีไวภูณัฐ , 2558, หน้า 132)

3. กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละคร ในเกม อยู่ในระดับปานกลาง โดยให้ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของ ตัวละครในเกม Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง มากที่สุด รองลงมา Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye กลุ่มมือสังหารและก่อสงคราม Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแฮ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตนเองพ้นผิด Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ และ GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า เกมคอมพิวเตอร์ แต่ละเกมมีเนื้อหาที่แตกต่างกัน แบ่งเป็นหลายแนวไม่ว่าจะเป็น แอ็คชั่น ผจญภัย แข่งขัน กีฬา เป็นต้น (กิตติธเรศ เพชรศรีไวภูณัฐ, 2558, หน้า 20) ซึ่งอธิบายรายละเอียดด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม ได้ดังนี้

3.1 GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม กลุ่มตัวอย่างมีความ คิดเห็นอยู่ในระดับน้อย โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง เห็นด้วยกับเนื้อหาการปล้นรถยนต์ ในเกมนำมาใช้ในชีวิตรจริง มากที่สุด ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจว่าเนื้อเรื่องในเกมเป็นเรื่องผิดกฎหมาย ในชีวิตรจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการเลียนแบบผ่านสื่อของ Bandura (1971) เรื่อง Inhibitory Effect การที่ได้เห็นตัวต้นแบบถูกลงโทษจะช่วยลดแรงจูงใจของผู้เลียนแบบที่จะกระทำ น้อยลง เนื่องจากจะรู้สึกคล้ายกับได้รับการลงโทษไปด้วย

3.2 Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ กลุ่มตัวอย่างมีความ คิดเห็นอยู่ในระดับน้อย โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง เนื้อหาของเกมที่มีความทะเยอทะยานเพื่อเป็น ผู้มีอิทธิพลเป็นสิ่งที่ถูกต้อง มากที่สุด สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องความสนใจของวัยรุ่นโดย จันทมาศ ชื่นบุญ และศิรินันท์ เพชรทองคำ (2518, หน้า 52-53) กล่าวว่า วัยรุ่นมีความสนใจในเรื่องการ

สร้างอาชีพ เพื่อวางแผนในอนาคต ทั้งนี้อาจทำให้ผู้เล่นที่เล่นเกมนี้เจอเนื้อหาเกี่ยวกับการเป็นผู้มีอิทธิพลจึงทำให้ผู้เล่นเกิดแรงบรรดาลใจในการนำเนื้อหาดังกล่าวไปลอกเลียนแบบได้

3.2 Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye กลุ่มมือสังหารและก่อสงคราม กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอยู่อยู่ในระดับปานกลาง โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง คนที่เล่นเกม Assassin's creed Syndicate เข้าใจว่าการฆ่าคนตามเนื้อหาในเกมในชีวิตจริงเป็นสิ่งผิดกฎหมาย มากที่สุด ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจว่าเนื้อเรื่องในเกมเป็นเรื่องผิดกฎหมายในชีวิตจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการเลียนแบบผ่านสื่อของ Bandura (1971) เรื่อง Inhibitory Effect การที่ได้เห็นตัวต้นแบบถูกลงโทษจะช่วยลดแรงจูงใจของผู้เลียนแบบที่จะกระทำน้อยลง เนื่องจากจะรู้สึกคล้ายกับได้รับการลงโทษไปด้วย

3.3 Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแอ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตนเองพ้นผิด กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง ในชีวิตจริงแอ็กเกอร์สามารถเข้าถึงระบบอะไรก็ได้บนโลกเหมือนกับในเนื้อเรื่อง มากที่สุด

3.4 Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง คนที่เล่นเกม Hit Man เข้าใจว่าการฆ่าคนแบบในเนื้อหาในเกมเป็นสิ่งผิดกฎหมายในชีวิตจริง มากที่สุด ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจว่าเนื้อเรื่องในเกมเป็นเรื่องผิดกฎหมายในชีวิตจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการเลียนแบบผ่านสื่อของ Bandura (1971) เรื่อง Inhibitory Effect การที่ได้เห็นตัวต้นแบบถูกลงโทษจะช่วยลดแรงจูงใจของผู้เลียนแบบที่จะกระทำน้อยลง เนื่องจากจะรู้สึกคล้ายกับได้รับการลงโทษไปด้วย

ด้วยเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาที่แตกต่างกันและเป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่ง จันทมาศ ชื่นบุญ และศิรินันท์ เพชรทองคำ (2518, หน้า 52-53) กล่าวว่า ความสนใจของวัยรุ่น ความสนใจในกิจกรรมนันทนาการ เช่น กีฬาอ่านหนังสือ ดูภาพยนตร์ ฟังวิทยุ และโทรทัศน์ เป็นต้น เป็นความสนใจของวัยรุ่นแต่ละคน

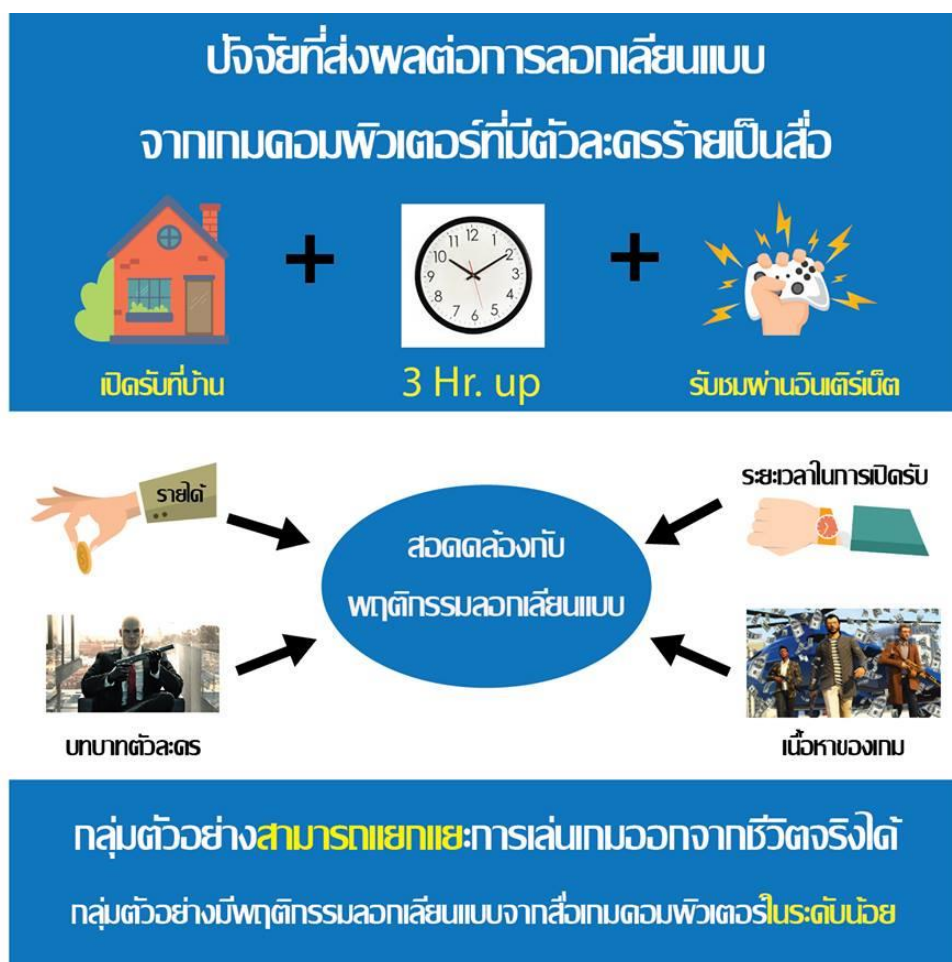
4. ความคิดเห็นด้านพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร อยู่ในระดับน้อย โดยมีความคิดเห็นในเรื่อง วัยรุ่นที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงสามารถแยกแยะการเล่นจากชีวิตจริงได้ มากที่สุด รองลงมา คิดว่าวัยรุ่นจะสามารถลอกเลียนแบบพฤติกรรมที่ผิดจริยธรรมของตัวละครร้ายในเกมได้มาน้อยเพียงใด และน้อยที่สุดเคยนำเอาพฤติกรรมของตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์มาลอกเลียนแบบในชีวิตจริง ทั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การเปิดรับเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครมีผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครในเกมอยู่ในระดับน้อย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีการเลียนแบบผ่านสื่อของ Bandura (1971)

กล่าวถึงการเลียนแบบผ่านสื่อมีวิธีการเรียนรู้ทางสังคมที่เกิดขึ้น โดยผ่านสื่อออกมาเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

4.1 Observation Learning ผู้เปิดรับย่อมรู้จักแบบแผนใหม่ ๆ ของการแสดงพฤติกรรม อยู่ตลอดเวลาของการนำเสนอจากตัวสื่อ

4.2 Inhibitory Effect การที่ได้เห็นตัวต้นแบบถูกลงโทษจะช่วยลดแรงจูงใจของผู้เลียนแบบ ที่จะกระทำน้อยลง เนื่องจากจะรู้สึกคล้ายกับได้รับการลงโทษไปด้วย

4.3 Disinhibitory Effect สื่อที่ให้แบบอย่างของต้นแบบที่รับรางวัล เนื่องจากกล้าแสดงออก ซึ่งพฤติกรรมที่สังคมห้ามปรามไม่ให้ฝ่าฝืน ก็สามารถทำให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมสวนกระแส ของสังคมได้



ภาพประกอบที่ 5.1 โมเดลปัจจัยที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบจากเกมคอมพิวเตอร์ที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อ

จากภาพอธิบายจากผลการวิจัยของงานวิจัยชิ้นนี้ว่า พฤติกรรมเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อ มีการเปิดรับที่บ้านมากที่สุดโดยการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์แต่ละครั้งเป็นเวลา 3 ชั่วโมงขึ้นไป โดยมีพฤติกรรมเปิดรับสื่อผ่านอินเทอร์เน็ตมากที่สุด และมีตัวแปรที่สอดคล้องกับพฤติกรรมลอกเลียนแบบจากตัวละครร้ายในเกมคอมพิวเตอร์ คือ รายได้ ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อ บทบาทของตัวละคร เนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ โดยได้ผลสรุปว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถแยกแยะการเล่นเกมออกจากชีวิตจริงได้และกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมการลอกเลียนแบบจากสื่อคอมพิวเตอร์ในระดับน้อย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ผู้ศึกษาวิจัยเห็นว่า มีประเด็นบางอย่างที่สำคัญจึงมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1.1 จากผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับชมการเล่นเกมที่ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คือ บ้าน มีระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง 3 ชั่วโมงขึ้นไป มีความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน ดังนั้น พ่อแม่หรือผู้ปกครองควรดูแลบุตรหลานให้มีการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมกับวัยและต้องแนะนำตักเตือนบุตรหลานให้เห็นถึงบทบาทของตัวละครและเนื้อหาของตัวละครในเกมกับความเป็นจริงได้

1.2 จากผลการวิจัย พบว่า เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกมและเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร ดังนั้น ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ควรมีการปรับปรุงและพัฒนาในเรื่องของการเขียนบทและเนื้อหาของเกมให้มีความเหมาะสมเพื่อมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

2.1 ควรมีการศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับการเล่นเกมที่ตัวละครร้ายเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในเขตอื่น ๆ เพื่อนำผลการวิจัยที่ได้มาศึกษาเปรียบเทียบกัน เพื่อที่จะได้เป็นแนวทางในการเลี้ยงดูบุตรหลานในครอบครัวในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ให้เหมาะสมกับวัย สามารถแนะนำและตักเตือนบุตรหลานถึงเนื้อหาในเกมและโลกแห่งความเป็นจริงได้

2.2 ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมกาเปิดรับการเล่นเกมที่มี
ตัวละครร้ายเป็นสื่อ ทักษะคิด และรูปแบบการเลี้ยงดูของครอบครัวต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบ
ของวัยรุ่นนเจนแซดในเขตกรุงเทพมหานคร