

<b>วิทยานิพนธ์เรื่อง</b>	การศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับการเล่นเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
<b>คำสำคัญ</b>	พฤติกรรมการเปิดรับ การลอกเลียนแบบ เกมคอมพิวเตอร์ เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อ
<b>นักศึกษา</b>	มาร์ติน ไอเซนกราฟเซอร์
<b>อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์</b>	รองศาสตราจารย์ ดร.วิรุฬห์รัตน์ ผลทวีโชติ
<b>หลักสูตร</b>	นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
<b>คณะ</b>	นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
<b>ปีการศึกษา</b>	2561

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับการเล่นเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร เพื่อ 1) ศึกษาลักษณะทางประชากรที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร 2) ศึกษาเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกมที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร 3) ศึกษาเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ กลุ่มวัยรุ่นนเจนแซดที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครจำนวน 400 ตัวอย่าง และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย 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) ทั้งนี้ สามารถสรุปผลและอภิปรายผลของการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

ผลวิจัยพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศชายเป็นส่วนใหญ่ มีอายุ 15-20 ปี มีสถานภาพโสด มีระดับการศึกษาปริญญาตรีหรือเทียบเท่า เป็นนักเรียนนักศึกษา มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท ทางด้านพฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับชม

การเล่นเกมนานผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ คือ มีระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง 3 ชั่วโมงขึ้นไป มีความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน

สรุปได้ว่า ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร แต่รายได้เฉลี่ยต่อเดือนมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร พฤติกรรมเปิดรับสื่อ ได้แก่ ช่องทางการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ และความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร แต่ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ต่อครั้งโดยประมาณมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม และเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกมมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร