

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	III
กิตติกรรมประกาศ .....	V
สารบัญ .....	VI
สารบัญตาราง.....	VIII
สารบัญรูปภาพ .....	XIII
<b>บทที่</b>	
<b>1 บทนำ .....</b>	<b>1</b>
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
สมมติฐานการวิจัย .....	8
ขอบเขตของการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	9
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	9
<b>2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....</b>	<b>11</b>
แนวคิดเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ .....	11
แนวคิดและทฤษฎีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ .....	16
แนวคิดเกี่ยวกับเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทตัวละครในเกม ..	19
แนวคิดเกี่ยวกับเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกม .....	33
แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่น .....	43
แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีกับจิตวิทยาวัยรุ่น .....	45
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	47

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
<b>3 ระเบียบวิธีวิจัย</b> .....	49
ประชากร .....	49
ขนาดกลุ่มตัวอย่าง .....	49
การสุ่มกลุ่มตัวอย่าง.....	50
วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	50
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	50
วิธีการสร้างเครื่องมือ .....	51
การทดสอบเครื่องมือที่ใช้ทำการวิจัย.....	52
วิธีการรวบรวมข้อมูล .....	52
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	52
<b>4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b> .....	55
ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์.....	55
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ .....	58
ตอนที่ 3 ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของ ตัวละครในเกม .....	60
ตอนที่ 4 ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของ ตัวละครในเกม .....	66
ตอนที่ 5 ความคิดเห็นด้านพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นรุนแรง ในกรุงเทพมหานคร .....	72
<b>5 บทสรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ</b> .....	90
สรุปผลการวิจัย .....	90
อภิปรายผลการวิจัย.....	101
ข้อเสนอแนะ.....	106
<b>บรรณานุกรม</b> .....	108
<b>ภาคผนวก</b> .....	111
<b>ประวัติผู้เขียน</b> .....	122

## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	เกณฑ์การแปลผลค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์.....	54
4.1	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ .....	55
4.2	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ.....	56
4.3	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานภาพ .....	56
4.4	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา.....	56
4.5	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ .....	57
4.6	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ....	57
4.7	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ช่องทางที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด .....	58
4.8	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ .....	58
4.9	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง .....	59
4.10	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ .....	59
4.11	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม.....	60
4.12	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม: GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร .....	61
4.13	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล .....	62

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4.14	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร.....	63
4.15	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็น สื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์.....	64
4.16	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง .....	65
4.17	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม .....	66
4.18	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม : GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม .....	67
4.19	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม : Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ .....	68
4.20	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม : Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye กลุ่มมือสังหารและก่อสงคราม .....	69
4.21	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม : Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแฮ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตนเองพ้นผิด .....	70

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4.22	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร .....	71
4.23	ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร .....	72
4.24	ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพศ .....	74
4.25	ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม อายุ.....	74
4.26	ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม สถานภาพ .....	75
4.27	ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระดับการศึกษา.....	75
4.28	แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระดับการศึกษา เป็นรายคู่ ด้วยวิธีของเซฟเฟ่ (Scheffe) .....	76
4.29	ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม อาชีพ .....	77
4.30	ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดใน กรุงเทพมหานคร จำแนกตาม รายได้เฉลี่ยต่อเดือน .....	77
4.31	แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม รายได้เฉลี่ยต่อเดือน เป็นรายคู่ ด้วยวิธีของเซฟเฟ่ (Scheffe).....	78

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
4.32	ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่น เจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ช่องทางที่เปิดรับสื่อเกม คอมพิวเตอร์มากที่สุด .....	79
4.33	ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่น เจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับ สื่อเกมคอมพิวเตอร์ .....	79
4.34	ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่น เจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกม คอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง.....	80
4.35	แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่น เจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกม คอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้งเป็นรายคู่ ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe)	81
4.36	ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่น เจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อ เกมคอมพิวเตอร์.....	82
4.37	การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณระหว่างเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้าน บทบาทของตัวละครในเกมกับพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของ วัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร .....	83
4.38	การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณระหว่างเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้าน เนื้อหาของเกมของตัวละครในเกมกับพฤติกรรมการเล่นแบบ ตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร.....	85
4.39	แสดงค่าสถิติที่ใช้ในการหาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากร ศาสตร์ พฤติกรรมเปิดรับสื่อ เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของ ตัวละครในเกม เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม กับพฤติกรรมการเล่นแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร ...	87

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่		หน้า
5.1	ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 1 .....	95
5.2	ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 2 .....	96
5.3	ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 3 .....	97
5.4	ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 4 .....	98
5.5	ผลการทดสอบสมมติฐานที่ 5 .....	99

## สารบัญรูปภาพ

ภาพประกอบที่	หน้า
1.1 นายพลวัฒน์ ฉินโน ผู้ต้องหาอายุ 18 ปี .....	2
1.2 การสอบสวนคดีชิงทรัพย์ .....	3
1.3 ตัวละคร Trevor ในเกม GTA 5.....	5
1.4 กรอบแนวคิดด้านการวิจัย .....	7
2.1 ภาพตัวละครทั้ง 3 จากเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร .....	24
2.2 ภาพลินคอล์น เคลย์ กำลังใช้มีดแทงตัวละครอื่นในเกม .....	26
2.3 ภาพตัวละคร Jacob Frye และ Evie Frye.....	27
2.4 ภาพตัวละคร Marcus Holloway .....	28
2.5 ภาพ Agent 47 .....	29
2.6 โมเดลองค์ประกอบของเกม .....	34
2.7 Game Play ของ GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่อ อาชญากรรม .....	36
2.8 ภาพบรรยากาศ Los Santos .....	37
2.9 ภาพการเล่นกับเพื่อนใน GTA Online .....	38
2.10 ภาพตัวละครกำลังยิงปืนให้ระเบิด .....	39
2.11 ภาพจากเกม Assassin's creed Syndicate.....	40
2.12 ภาพจากเกม Watch dog.....	41
2.13 ภาพเอเจน 47 กำลังลงมือสังหารเหยื่อ .....	42
5.1 โมเดลปัจจัยที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบจากเกมคอมพิวเตอร์ที่มี ตัวละครร้ายเป็นสื่อ .....	105