

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันเกมเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการใช้ชีวิตประจำวันของเรา เกมสามารถเข้าถึงได้ง่ายและยังสามารถเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย โดยเกมถือว่าเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ใช้ในด้านความบันเทิงและยังเป็นธุรกิจเกมที่กำลังได้รับความสนใจจากผู้ประกอบการหลากหลาย เพราะภาพรวมตลาดเกมและแอนิเมชันไทยมีมูลค่าหลายหมื่นล้านบาท เมื่อปี 2558 มีมูลค่าราว 1.27 หมื่นล้านบาท ปี 2559 มีโอกาสเติบโตได้ถึง 1.3 หมื่นล้านบาท ที่ปี 2560 โอกาสเติบโตมีเพิ่มอีก ประเมินว่า จะโตอีกมากกว่า 12% ตลาดเกมยังโตแบบขาขึ้น ยิ่งผู้พัฒนาเกมมีเกมใหม่ ๆ ออกมา ต่อเนื่อง ยิ่งกระตุ้นตลาด ปัจจุบันเกมไทยที่ได้รับความนิยมติดอันดับโลกก็มี (กรุงเทพฯธุรกิจ, 2559, ออนไลน์) และด้วยการแข่งขันกันที่สูงขึ้นทำให้ค่ายเกมต่าง ๆ ต้องแข่งขันกันด้วยเนื้อหาของเกม จึงทำให้เกมส่วนใหญ่มีเนื้อหาที่รุนแรงและมีการสวมบทบาทให้กับตัวละครเอกมีบทบาทเป็นตัวละครร้ายเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับตัวเกม และปัจจุบันเกมที่มีเนื้อหาดังกล่าวก็เพิ่มจำนวนขึ้นอย่างมากมาย จึงทำให้ผู้ปกครองและผู้ใหญ่ในประเทศมองเกมเป็นตัวการที่ทำให้เกิดพฤติกรรมการลอกเลียนแบบไปในด้านความรุนแรงและลอกเลียนแบบตัวละครในเกมดังกล่าว

จากเหตุการณ์ที่ผ่านมาที่เห็นกันได้ตามสื่อ เวลาเกิดเหตุร้ายโดยมีผู้ต้องหาเป็นเยาวชน หรือวัยรุ่นทั้งวัยรุ่นตอนต้นและวัยรุ่นตอนปลาย ผู้ต้องหาส่วนใหญ่ก็จะหยิบเอาสื่อเกมคอมพิวเตอร์ขึ้นมาอ้างถึงการกระทำที่ทำลงไปเกิดจากการลอกเลียนแบบพฤติกรรมของตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์ที่ผู้ต้องหาเล่น จึงเกิดเป็นคำถามของผู้วิจัยขึ้นมาว่า ในวัยรุ่นตอนปลายที่ได้ใช้เวลาในการใช้ชีวิตมาซักระยะหนึ่ง ได้ผ่านการเปิดรับสื่อประเภทเกมคอมพิวเตอร์มาเป็นระยะเวลาหนึ่ง ผ่านการอบรมทั้งจากทางครอบครัวและสถานศึกษา เมื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อแล้วนั้นจะเกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบจากตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์จริงหรือไม่ หรืออาจมีพฤติกรรมลอกเลียนแบบจากตัวละครในเกมมากหรือน้อยเท่าไร จากคำถามของผู้ต้องหา ในคดีต่าง ๆ ที่เป็นวัยรุ่นตอนปลายที่กล่าวถึงการลอกเลียนแบบพฤติกรรมต่าง ๆ จากตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์มีข้อเท็จจริงหรือไม่อย่างไร



ภาพประกอบที่ 1.1 นายพลวัฒน์ ฉินโน ผู้ต้องหาอายุ 18 ปี

ที่มา: <http://www.manager.co.th>, วันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2551

ฉะนั้นทำไมเกมคอมพิวเตอร์จึงส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของมนุษย์มากนัก เกมคอมพิวเตอร์เป็นคุณหรือเป็นโทษต่อเด็กกันแน่ เกมคอมพิวเตอร์นำไปสู่การลอกเลียนพฤติกรรมด้านความรุนแรงจริงหรือตัวอย่างจากที่เป็นข่าว ผู้จัดการออนไลน์ 3 สิงหาคม 2551 เด็ก ม.6 โรงเรียนดัง เลียนแบบเกมออนไลน์ “GTA” ลงโซเชียลแท็กชี้มาฆ่าชิงทรัพย์ ตร.จับได้ทันควัน หลังก่อเหตุพยายามขับรถแท็กชี้หลบหนี แต่ขับไม่เป็น เจ้าตัวสารภาพหมดเปลือก ต้องการเงินมาใช้จ่าย เห็นในเกมคิดว่าทำง่าย เตรียมซื้อมีด ดูลาดเลาสถานที่ก่อเหตุไว้พร้อม ยันหวังแค่ชิงทรัพย์ ไม่คิดฆ่า แต่ผู้ตายขาดชีน

จากตัวอย่างที่หยิบยกมา วัยรุ่นคนนี้เป็นผู้ต้องหาในคดี ฆ่าชิงทรัพย์ โดยให้การว่าตนเองได้ก่อเหตุมาเพราะว่าลอกเลียนแบบมาจากเกม GTA แต่ต้นเหตุจริง ๆ ก็คือผู้ต้องหาต้องการเงินใช้ จริง ๆ แล้วผู้ต้องหาคิดก่อเหตุเพราะพฤติกรรมต้นแบบจากเกม GTA ที่เป็นเกมแนวก่ออาชญากรรมอยู่แล้วเป็นแบบอย่าง หรือที่จริงแล้ววัยรุ่นรายนี้แค่ต้องการเงินใช้แล้วคิดก่อเหตุด้วยตนเองโดยไม่มีเกม GTA เป็นตัวแปรแต่อย่างได้ ผู้วิจัยจึงอยากศึกษาเรื่องนี้และหาคำตอบจากการวิจัยว่าปัจจัยที่เกมคอมพิวเตอร์ที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อจะสามารถก่อให้เกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดมีผลมากน้อยเพียงใด

สำหรับอีกหนึ่งข่าวจากเว็บไซต์กระปุก 11 กุมภาพันธ์ 2559 จับ 5 ใจเลียนแบบเกม GTA ปล้นทรัพย์และทำร้ายนักท่องเที่ยว เหตุเพราะเงินเล่นเกมหมด เผยได้วิธีการก่อเหตุจากเกมดังกล่าว ด้านตำรวจตั้งข้อหาส่งสถานพินิจเรียบร้อยแล้ว



ภาพประกอบที่ 1.2 การสอบสวนคดีชิงทรัพย์

ที่มา: www.kapook.com, วันที่ 11 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2559

ซาญูวิทย์ พรนภดล (2559) กล่าวว่า การเล่นเกมเป็นกระบวนการเรียนรู้ของตัวเอง เป็นสื่อการเรียนรู้ของหนึ่งของเด็ก แต่ไม่ได้หมายความว่าเด็กทุกคนที่เล่นเกมแล้วจะต้องทำตามแบบในเกม ต้องเป็นเด็กที่พร้อมที่จะทำอยู่แล้ว คือมีความเป็นอาชญากรน้อยอยู่ในตัว เป็นเด็กที่มีความเสี่ยงต่าง ๆ ที่ถูกหล่อหลอมให้โตขึ้นแล้วพร้อมที่จะกระทำความผิด ซึ่งแต่เดิมอาจไม่รู้วิธีการที่จะทำ แต่พอมาเล่นเกม โดยเฉพาะเกมที่รุนแรง ก็อาจทำให้เขาค้นพบวิธีได้ ทว่าก็ไม่ได้หมายความว่าเด็กทุกคนที่เล่นเกมแล้วจะกลายเป็นแบบนั้นสำหรับปัจจัยที่ทำให้เด็กเกิดพฤติกรรมการเล่นแบบเกม รศ.นพ.ซาญูวิทย์ พรนภดล บอกว่ามีอยู่มากมาย เริ่มจากพันธุกรรม ตั้งแต่อยู่ในครรภ์ โดยเกิดจากพ่อแม่ที่มีประวัติอาชญากรรมอยู่ เช่น พ่อแม่ติดยาเสพติด พ่อแม่มีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ก็มีความเสี่ยงที่จะถ่ายทอดออกมาทางพันธุกรรม ทำให้เด็กได้รับยีนตัวนั้นมาส่วนหนึ่ง บวกกับปัจจัยการเลี้ยงดู สังคม สิ่งแวดล้อม ที่หล่อหลอมเขามาตั้งแต่เด็กจนกระทั่งโต (pptvhd36, 2559, ออนไลน์)

เนื่องจากข่าวสารในปัจจุบันเกี่ยวกับข่าวอาชญากรรมจากพฤติกรรมการเล่นแบบเกม ไม่ว่าจะเป็นในหรือนอกประเทศ ทำให้เกิดข้อโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องเนื้อหาของเกมว่าส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการเล่นแบบต่อเด็กหรือวัยรุ่นที่เล่นเกมหรือไม่ การเขียนเนื้อเรื่องเกมให้มีความรุนแรงเกี่ยวข้องกับการก่ออาชญากรรม การเป็นมือสังหาร การค้ายา มีผลให้มนุษย์มีพฤติกรรม

ลอกเลียนแบบจริงหรือไม่ เพราะเนื้อหาที่ สมจริงประกอบการการที่ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็น ตัวละครเอกนั้น ๆ และผู้เล่นบางคน อาจแยกแยะโลกในเนื้อเรื่องของเกมกับโลกความเป็นจริง ไม่ได้ โดยมีผลมาจากปัญหา ครอบครั้ว การเรียน การคบเพื่อน จึงทำให้เกิดพฤติกรรมลอกเลียนแบบ เช่น การใช้ความรุนแรงต่อคนอื่นและตัวเอง การขโมยของและเงิน เป็นต้น

โดยแบ่งประเภทของเนื้อหาของเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงและมีตัวละครเอก เป็นผู้ร้าย ซึ่งมีอยู่หลากหลายเกมในปัจจุบัน จึงขอยกตัวอย่างบางเกมขึ้นมา ได้แก่

1. GTA 5 เป็นเกมแนวแอคชั่น-แอตเวนเจอร์ ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับการก่ออาชญากรรม ปล้นชิงทรัพย์และประกอบธุรกิจผิดกฎหมายผ่านตัวละครหลักสามตัว ได้แก่ Michael, Franklin, Trevor โดยผู้เล่นสามารถเล่นได้ทั้งสามตัวละครโดยทั้งสามตัวละครนั้นก็จะมีนิสัยที่ต่างกัน ตัวเกม จะเน้นในการทำภารกิจ ชิงทรัพย์ ขโมยรถ และก่ออาชญากรรม

2. Mafia เป็นเกมแนวแอคชั่น-แอตเวนเจอร์ ที่เล่าเรื่องย้อนไปในปี 1960 ลินคอล์น เคลย์ มาเฟียผิวสี ที่สร้างอิทธิพลขึ้นมาในเมืองนิวยอร์ก โดยเนื้อเรื่องจะดำเนินด้วยเราสวมบทเป็น ตัวละครหลัก ในการได้เต้าขึ้นไปเป็นผู้มีอิทธิพลในเมืองนิวยอร์ก

3. Assassin's creed, มีเนื้อเรื่องข้องเกี่ยวกับคู่ปรับระหว่างสมาคมลับยุคโบราณ 2 สมาคม ได้แก่ เหล่ามือสังหารหรือนักฆ่า (assassin) และอัศวินเทมพลาร์ (Knight Templar) โดยในเนื้อเรื่องผู้เล่นจะสวมบทเป็นมือสังหาร

4. watch dogs ผู้เล่นจะได้สวมบทบาทเป็น เอเดน เพียร์ซ (Aiden Pearce) แฮกเกอร์ สุดเจ้าเล่ห์แล้วยังเป็นอดีตผู้ก่อการร้ายมือฉมังที่มีประวัติอันดำมืดเขาต้องการที่จะสร้างความยุติธรรม ในแบบของเขาเอง ด้วยการควบคุมติดตามและเจาะเข้าไปยังระบบทำให้ผู้เล่นสามารถควบคุม ctOS ได้ด้วยมือของคุณเองคุณสามารถดึงข้อมูลจากกล้องวงจรปิดดาวนโหนดข้อมูลส่วนบุคคล เพื่อตามหาเป้าหมาย ควบคุมสัญญาณไฟจราจร รวมไปถึงการหยุดยั้งระบบการคมนาคมขนส่ง สาธารณะ และอื่น ๆ อีกมากมาย

5. Hitman เราจะได้รับบทเป็นนักฆ่า Agent 47 ที่ถูกฝึกมาให้ทำภารกิจลอบโดย ไม่ให้ถูกจับได้ตามภารกิจที่ได้รับมอบหมายมา

โดยเกมที่กล่าวมาทั้งหมดมีเนื้อหาเกี่ยวกับการก่ออาชญากรรม ปล้น ฆ่า ทำธุรกิจผิดกฎหมาย จึงทำให้เกมเหล่านี้เป็นที่นิยมของคนทั่วไป (thisisgamethailand, 2559, ออนไลน์) ด้วยเนื้อเรื่องที่ไม่สามารถทำได้จริงบนโลกแห่งความเป็นจริง จึงได้รับความนิยม จึงทำให้ผู้เล่นสามารถที่จะ แสดงออกทางความรุนแรงแบบนั้นได้ จึงใช้เกมเหล่านี้เพื่อการตอบสนองของต่อความรุนแรง

ได้อย่างอิสระ เช่นยิงตำรวจ ปล้นทรัพย์ สังหารผู้อื่น ซึ่งเป็นจุดเด่นที่ทำให้ผู้คนมากมายชื่นชอบการเล่นเกมนานนี้ และเป็นที่ยอมรับจำนวนมากในหมู่ผู้เล่นเกมคอมพิวเตอร์



ภาพประกอบที่ 1.3 ตัวละคร Trevor ในเกม GTA 5

ที่มา: <https://www.beartai.com/news/39853>, วันที่ 20 มกราคม 2558

จากภาพจะเห็นได้ถึงฉากรุนแรงภายในเกม ซึ่งมีฉากตัวละคร Trevor ที่ผู้เล่นสวมบทบาทได้ใช้น้ำมันจุดไฟเผารถที่อยู่ข้างหลังและอีกฉากจากเกม Mafia 3 ที่เป็นฉากยิงคนตายจากด้านหลัง จะเห็นได้ว่าตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทนั้นได้กระทำความรุนแรงและโหดร้ายซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงนั้นไม่สามารถทำได้เลยเพราะเป็นการกระทำที่ผิดจริยธรรมและกฎหมาย

หากสื่อเกมคอมพิวเตอร์มีไว้เสพความรุนแรงที่สมจริง มิใช่แค่การเล่นเพื่อความบันเทิงและผู้ที่กระทำความผิดกล่าวอ้างถึงเนื้อหาของเกม สื่อก็มักจะแสดงถึงความรุนแรงจากเกมดังกล่าวสู่สังคม ทำให้คนในสังคมมองเกมเป็นสิ่งไม่ดีและเมื่อเกิดเหตุการณ์ใดขึ้นมาสังคมก็พร้อมที่จะโทษเกมที่มีเนื้อหารุนแรงว่ามีผลต่อการลอกเลียนแบบในการกระทำความผิดนั้นๆ ตามที่เป็นข่าว

ถ้าวิเคราะห์ถึงข่าวสารเรื่องพฤติกรรมลอกเลียนแบบเกมจากข่าวที่เกิดขึ้นมาแล้ว อาจมีสาเหตุมาจากหลาย ๆ ด้าน เช่น การเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ของช่วงวัย สภาพครอบครัว สภาพสังคมต่าง ๆ ที่เป็นตัวหล่อหลอมพฤติกรรมของคนนั้นๆ เขาไปอยู่ในจิตใจได้สำนึก โดยที่เขาเองก็ไมรู้อัน บวกกับการได้รับสื่อจากเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหาไปทางด้านความรุนแรงจึงทำให้ง่ายต่อ

การมีพฤติกรรมที่รุนแรงหรืออาจกล่าวอ้างโทษเกมโดยที่เกมเหล่านั้นไม่ได้มีผลต่อการกระทำ ความผิดนั้น ๆ จึงทำให้ผู้วิจัยต้องการทราบถึงการเปิดรับเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อ นั้นจะมีผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครในเกมนั้นมากน้อยเพียงไหน มีผลต่อการลอกเลียนแบบจริงหรือไม่

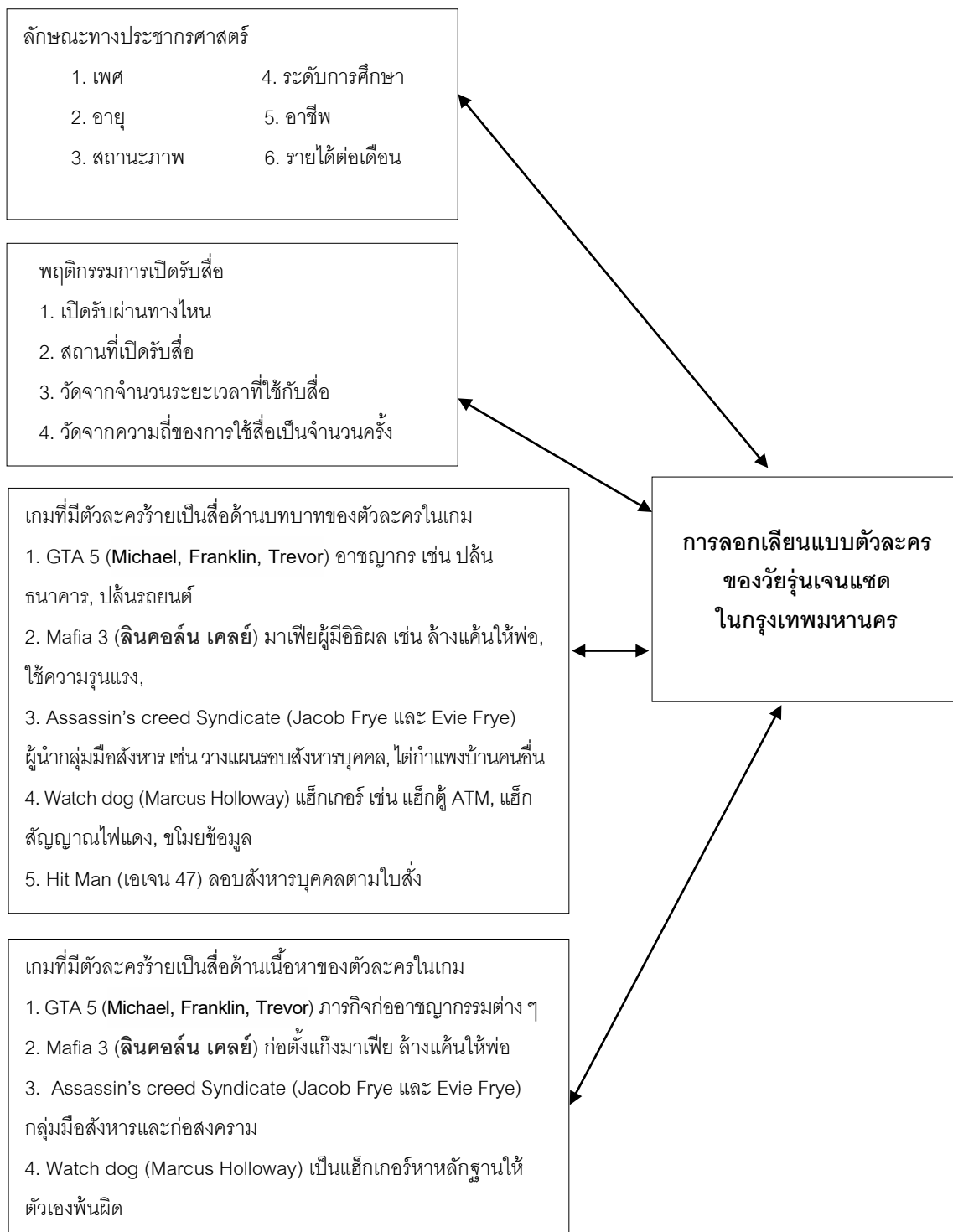
เนื่องจากในสังคมปัจจุบันจากหลายๆงานการมีความเชื่อว่าพฤติกรรมการเล่นเกม คอมพิวเตอร์มีผลต่อการลอกเลียนแบบจึงนำไปสู่การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เพื่อศึกษาหาความสัมพันธ์ว่า เกมที่มีเนื้อหาที่รุนแรงและมีตัวละครร้ายเป็นสื่อจะส่งผลต่อพฤติกรรมลอกเลียนแบบของมนุษย์หรือไม่มากน้อยเพียงใด เพื่อนำผลลัพธ์ที่ได้มาเผยแพร่เพื่อที่จะเป็นประโยชน์ทั้งในวงการเกม คอมพิวเตอร์ในการปรับปรุงและพัฒนาในเรื่องของการเขียนบทและเนื้อหาของเกมให้มีความเหมาะสมต่อการเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่ทำให้ความบันเทิงกับประชาชนในทุก ๆ วัยและอีกทั้งยังเป็น ประโยชน์และแนวทางในการเลี้ยงดูบุตรหลานในครอบครัวในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ให้ เหมาะสมกับวัยสามารถแนะนำและตักเตือนบุตรหลานถึงเนื้อหาในเกมและโลกแห่งความเป็นจริงได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากรที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อ ที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาพฤติกรรมเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการ ลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
3. เพื่อศึกษาเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกมที่ส่งผลต่อการ ลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
4. เพื่อศึกษาเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบ ตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับการเล่นเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร



ภาพประกอบที่ 1.4 กรอบแนวคิดด้านการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

1. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่แตกต่างกันส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน
2. พฤติกรรมการเปิดรับสื่อที่แตกต่างกันส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน
3. เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกมส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
4. เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
5. ลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมเปิดรับสื่อ เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกมมีความสัมพันธ์กับการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับการเล่นเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร มีขอบเขตการศึกษา 3 ด้าน คือ

1. ขอบเขตด้านประชากรศาสตร์ การวิจัยครั้งนี้ศึกษาเฉพาะวัยรุ่นเจนแซดที่มีการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร
2. ขอบเขตด้านเนื้อหา การศึกษาครั้งนี้ศึกษาเฉพาะเกมคอมพิวเตอร์ GTA5, Mafia 3 Assassin's creed, watch dog, Hit man ที่มีผลต่อการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
3. ขอบเขตด้านเวลา การวิจัยนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัย การวางแผนวิจัย ตลอดจนการจัดทำรูปเล่มและเผยแพร่ผลงานวิจัยนับตั้งแต่ เดือนธันวาคม 2560 ถึง เดือนธันวาคม 2561

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อ
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ การลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบถึงลักษณะทางประชากรที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
2. ทำให้ทราบถึงพฤติกรรมกาเปิดรับสื่อส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
3. ทำให้ทราบถึงเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกมที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
4. ทำให้ทราบถึงเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร
5. เพื่อเป็นประโยชน์ต่อธุรกิจเกมคอมพิวเตอร์และวัยรุ่นเพื่อให้เกิดการพัฒนาเนื้อหาให้เหมาะสมต่อไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

พฤติกรรมกาเปิดรับ พฤติกรรมกาเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อโดยแบ่งออกเป็น เปิดรับสื่อผ่านทางไหน สถานที่เปิดรับสื่อ ระยะเวลาที่ใช้กับ ความถี่ของการใช้สื่อเป็นจำนวนครั้ง

เกมคอมพิวเตอร์ หมายถึง รูปแบบของเกมที่ผู้เล่นจะต้องเล่นผ่านเครื่องคอมพิวเตอร์ในการศึกษาครั้งนี้มีเกม ดังนี้

1. GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร
2. Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล
3. Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มมือสังหาร
4. Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์
5. Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง

เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม คือ บทบาทของตัวละครในเกมที่มีลักษณะนิสัยและพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ผิดจริยธรรมและผิดกฎหมาย คือ

1. GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร
2. Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล
3. Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มมือสังหาร
4. Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์

5. Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง

เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม คือ เนื้อหาของเกมที่มีการดำเนินเนื้อเรื่องไปที่ผิดจริยธรรมและผิดกฎหมาย คือ

1. GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม
2. Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ
3. Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) กลุ่มมือสังหารและก่อสงคราม
4. Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแฮ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตัวเองพ้นผิด
5. Hit Man (เอเจน 47) ถูกปลูกฝังแต่เด็กให้เป็นมือสังหาร

การลอกเลียนแบบ คือ การมีพฤติกรรมที่ลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากต้นแบบคือเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อ เช่น พฤติกรรมต่าง ๆ อารมณ์ของตัวละคร การกระทำต่าง ๆ ของตัวละคร ได้แก่ การปล้น ก่ออาชญากรรม อารมณ์ขี้โมโห การฆ่าผู้อื่น เป็นต้น

วัยรุ่นเจนแซด คนที่เกิดช่วงปี 2540 เป็นต้นมา Gen Z อาจเรียกว่า เป็น iGeneration, internet generation หรือ Silent Generation (เจนเงียบ) เนื่องจากการสื่อสาร ระหว่างคนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นการสื่อสารผ่านข้อความบนหน้าจอมือถือ หรือคอมพิวเตอร์แทนการ พูด เรียกได้ว่าเป็นยุคสังคมก้มหน้าตาติดจอ สมาร์ทโฟนเป็นอวัยวะของชาว Gen Z