

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับการเล่นเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาลักษณะทางประชากรที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร 2) ศึกษาเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกมที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร และ 3) ศึกษาเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมที่ส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยสามารถแบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 6 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม

ตอนที่ 5 ความคิดเห็นด้านพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตอนที่ 6 การทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์

ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง ทำการวิเคราะห์ โดยการแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ สามารถสรุปผลได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	242	60.50
หญิง	158	39.50
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย จำนวน 242 คน คิดเป็นร้อยละ 60.50 และเป็นเพศหญิง จำนวน 158 คน คิดเป็นร้อยละ 39.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน	ร้อยละ
15-20 ปี	244	61.00
21-25 ปี	156	39.00
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ 15-20 ปี จำนวน 244 คน คิดเป็นร้อยละ 61.00 และมีอายุ 21-25 ปี จำนวน 156 คน คิดเป็นร้อยละ 39.000 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามสถานภาพ

สถานภาพ	จำนวน	ร้อยละ
โสด	385	96.20
สมรส	15	3.80
หย่าร้าง/แยกกันอยู่	-	-
อื่นๆ	-	-
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีสถานภาพโสด จำนวน 385 คน คิดเป็นร้อยละ 96.20 และมีสถานภาพสมรส จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.80 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	97	24.20
ปริญญาตรี/เทียบเท่า	291	72.80
สูงกว่าปริญญาตรี	12	3.00
อื่นๆ	-	-
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระดับการศึกษاپริญญาตรี/เทียบเท่า จำนวน 291 คน คิดเป็นร้อยละ 72.80 รองลงมา มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 97 คน

คิดเป็นร้อยละ 24.20 และมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3.00 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอาชีพ

อาชีพ	จำนวน	ร้อยละ
นักเรียน/นักศึกษา	366	91.50
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	6	1.50
พนักงานเอกชน	18	4.50
เจ้าของกิจการ/ธุรกิจส่วนตัว	7	1.80
อื่นๆ	3	0.70
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นนักเรียน/นักศึกษา จำนวน 366 คน คิดเป็นร้อยละ 91.50 รองลงมา มีอาชีพพนักงานเอกชน จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 4.50 มีอาชีพเจ้าของกิจการ/ธุรกิจส่วนตัว จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.80 และมีอาชีพข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.6 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้เฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	จำนวน	ร้อยละ
ต่ำกว่า 10,000 บาท	326	81.50
10,000-30,000 บาท	68	17.00
30,001-50,000 บาท	6	1.50
50,001-70,000 บาท	-	-
70,001 บาทขึ้นไป	-	-
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน ต่ำกว่า 10,000 บาท จำนวน 326 คน คิดเป็นร้อยละ 81.50 รองลงมา มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,000-30,000 บาท จำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 17.00 และมีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,001-50,000 บาท จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 1.50 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์

ตารางที่ 4.7 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ช่องทางที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด

ช่องทางที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด	จำนวน	ร้อยละ
เล่นเกมคอมพิวเตอร์เอง	173	43.20
รับชมการเล่นเกมที่ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต	194	48.50
รับข่าวสารจากบทความต่าง ๆ	33	8.30
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.7 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รับชมการเล่นเกมที่ผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุด จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 48.50 รองลงมา เล่นเกมคอมพิวเตอร์เอง จำนวน 173 คน คิดเป็นร้อยละ 43.20 และรับข่าวสารจากบทความต่าง ๆ จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.30 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.8 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์

สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน	ร้อยละ
บ้าน	319	79.80
ร้านเกมคอมพิวเตอร์	72	18.00
อื่น ๆ	9	2.20
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.8 พบว่า สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่คือ บ้าน จำนวน 319 คน คิดเป็นร้อยละ 79.80 รองลงมา ร้านเกมคอมพิวเตอร์ จำนวน 72 คน คิดเป็นร้อยละ 18.00 และอื่น ๆ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 2.20 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.9 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง

ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ โดยประมาณต่อครั้ง	จำนวน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	66	16.50
1-2 ชั่วโมง	117	29.20
2-3 ชั่วโมง	75	18.80
3 ชั่วโมงขึ้นไป	142	35.50
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.9 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง 3 ชั่วโมงขึ้นไป จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.50 รองลงมา 1-2 ชั่วโมง จำนวน 117 คน คิดเป็นร้อยละ 29.20 2-3 ชั่วโมง จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 18.80 และน้อยกว่า 1 ชั่วโมง จำนวน 66 คน คิดเป็นร้อยละ 16.50 ตามลำดับ

ตารางที่ 4.10 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม ความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์

ความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์	จำนวน	ร้อยละ
ทุกวัน	129	32.20
1-2 วันต่อสัปดาห์	127	31.80
3-4 วันต่อสัปดาห์	91	22.80
5-6 วันต่อสัปดาห์	53	13.20
รวม	400	100.00

จากตารางที่ 4.10 พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ทุกวัน จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.20 รองลงมา 1-2 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 127 คน คิดเป็นร้อยละ 31.80 3-4 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 22.80 และ 5-6 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 53 คน คิดเป็นร้อยละ 13.20 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม

ตารางที่ 4.11 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	อันดับที่
1. GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร	3.43	0.94	ปานกลาง	1
2. Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล	3.12	0.94	ปานกลาง	5
3. Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร	3.25	0.92	ปานกลาง	3
4. Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์	3.16	1.03	ปานกลาง	4
5. Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง	3.39	0.93	ปานกลาง	2
โดยรวม	3.27	0.74	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.11 พบว่า 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 (เอเจน 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) แฮ็กเกอร์ 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)

ตารางที่ 4.12 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อ
ด้านบทบาทของตัวละครในเกม: GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น	อันดับที่
1. รู้จักบทบาทของตัวละครใน GTA 5 มาก น้อยเพียงใด	3.46	1.23	ปานกลาง	3
2. บทบาทของตัวละครในเกม GTA 5 ใช้ ความรุนแรงเกินไป	3.48	1.19	ปานกลาง	2
3. บทบาทคำพูดจากตัวละครเหมาะสมดี แล้ว	3.28	1.18	ปานกลาง	4
4. บทบาทของตัวละครใน GTA 5 มีความ เหมาะสมกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี	3.52	1.16	มาก	1
โดยรวม	3.43	0.94	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.12 พบว่า ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของ
ตัวละครในเกม : GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง
($\bar{X} = 3.43$, S.D. = 0.94) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง บทบาทของตัวละครใน GTA 5 มีความ
เหมาะสมกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.43$, S.D. = 0.94) บทบาทของตัวละคร
ในเกม GTA 5 ใช้ความรุนแรงเกินไป เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 3.48$, S.D. = 1.19) รู้จักบทบาทของ
ตัวละครใน GTA 5 มากน้อยเพียงใด เป็นอันดับที่ 3 ($\bar{X} = 3.46$, S.D. = 1.23) และบทบาทคำพูด
จากตัวละครเหมาะสมดีแล้ว เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 3.28$, S.D. = 1.18)

ตารางที่ 4.13 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อ
ด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มี อิทธิพล	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น	อันดับที่
1. รู้จักบทบาทของตัวละครใน GTA 5 มาก น้อยเพียงใด	3.12	1.17	ปานกลาง	3
2. บทบาทของตัวละครในเกม Mafia 3 ใช้ ความรุนแรงเกินไป	3.20	1.16	ปานกลาง	1
3. บทบาทด้านนิสัยรักผู้มีพระคุณจนต้อง ล้างแค้นของตัวละครเป็นสิ่งที่ดี	2.98	1.18	ปานกลาง	4
4. บทบาทตัวละครใน Mafia 3 มีความ เหมาะสมกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี	3.19	1.14	ปานกลาง	2
โดยรวม	3.12	0.94	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.13 พบว่า ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของ
ตัวละครในเกม : Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพลโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง
($\bar{X} = 3.12$, S.D. = 0.94) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง บทบาทของตัวละครในเกม Mafia 3 ใช้
ความรุนแรงเกินไป เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.20$, S.D. = 1.16) บทบาทตัวละครใน Mafia 3 มีความ
เหมาะสมกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 3.19$, S.D. = 1.14) รู้จักบทบาทของตัว
ละครใน GTA 5 มากน้อยเพียงใด เป็นอันดับที่ 3 ($\bar{X} = 3.12$, S.D. = 1.17) และบทบาทด้านนิสัย
รักผู้มีพระคุณจนต้องล้างแค้นของตัวละครเป็นสิ่งที่ดี เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 2.98$, S.D. = 1.18)

ตารางที่ 4.14 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	อันดับที่
1. รู้จักบทบาทของตัวละครใน Assassin's creed Syndicate มากน้อยเพียงใด	3.24	1.20	ปานกลาง	2
2. บทบาทของตัวละครในเกม Assassin's creed Syndicate ใช้ความรุนแรงเกินไป	3.16	1.11	ปานกลาง	4
3. บทบาทของตัวละครในเกม Assassin's creed มีพฤติกรรมเป็นแบบอย่างที่ไม่ดี	3.19	1.16	ปานกลาง	3
4. บทบาทของตัวละครใน Assassin's creed Syndicate มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างดี	3.43	1.17	ปานกลาง	1
โดยรวม	3.25	0.92	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.14 พบว่าความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.25$, S.D. = 0.92) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง บทบาทของตัวละครใน Assassin's creed Syndicate มีความเหมาะสมกับเนื้อเรื่องเป็นอย่างดีเป็นอันดับที่ 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)

ตารางที่ 4.15 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อ
ด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Watch dog (Marcus Holloway) แอ็กเกอร์

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Watch dog (Marcus Holloway) แอ็ก เกอร์	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น	อันดับที่
1. บทบาทของตัวละครที่มีการขโมยข้อมูล ลับของคนอื่นให้ตนเองพันผิดเป็นสิ่งที่ถูก	3.18	1.22	ปานกลาง	2
2. บทบาทของตัวละครที่ทำการเข้าถึงข้อมูล ของรัฐบาลเพื่ออำนวยความสะดวกให้ต้น เองเป็นสิ่งที่ทำได้	3.07	1.22	ปานกลาง	3
3. เมื่อถูกกล่าวหาความผิดในชีวิตจริงเรา จำเป็นต้องหาหลักฐานมาแก้ตัวเหมือน บทบาทของตัวละครในเกม	3.23	1.22	ปานกลาง	1
โดยรวม	3.16	1.03	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.15 พบว่า ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของ
ตัวละครในเกม : Watch dog (Marcus Holloway) แอ็กเกอร์ โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} =$
3.16, S.D. = 1.03) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง เมื่อถูกกล่าวหาความผิดในชีวิตจริงเราจำเป็นต้อง
หาหลักฐานมาแก้ตัวเหมือนบทบาทของตัวละครในเกม เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.23$, S.D. = 1.22)
บทบาทของตัวละครที่มีการขโมยข้อมูลลับของคนอื่นให้ตนเองพันผิดเป็นสิ่งที่ถูก เป็นอันดับที่ 2
($\bar{X} = 3.18$, S.D. = 1.22) และบทบาทของตัวละครที่ทำการเข้าถึงข้อมูลของรัฐบาลเพื่ออำนวยความสะดวก
ให้ตนเองเป็นสิ่งที่ทำได้ เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 3.07$, S.D. = 1.22)

ตารางที่ 4.16 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	อันดับที่
1. รู้จักบทบาทของตัวละคร เอเจน 47 มากน้อยเพียงใด	3.28	1.28	ปานกลาง	3
2. บทบาทของตัวละครการเป็นนักฆ่ารับจ้าง เป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย	3.65	1.25	มาก	1
3. บทบาทของตัวละครเหมือนในชีวิตจริงที่มีคนที่รับจ้างฆ่าคนหรือไม่	3.45	1.14	ปานกลาง	2
4. จากภาพรวมทั้งหมดของบทบาทตัวละครร้ายในเกมส่งผลต่อการเลียนแบบมากน้อยเพียงใด	3.20	1.20	ปานกลาง	4
โดยรวม	3.39	0.93	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.16 พบว่า ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม : Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.39$, S.D. = 0.93) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง บทบาทของตัวละครการเป็นนักฆ่ารับจ้างเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมาย เป็นอันดับที่ 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

ตารางที่ 4.17 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม

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

จากตารางที่ 4.17 พบว่า 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) เป็นแฮ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตนเองพ้นผิด 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)

ตารางที่ 4.18 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม : GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม : GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น	อันดับที่
1. เห็นด้วยกับเนื้อหาการปล้นรถยนต์ในเกม นำมาใช้ในชีวิตจริง	2.42	1.39	น้อย	1
2. เห็นด้วยกับเนื้อหาการปล้นธนาคารในเกมนำมาใช้ในชีวิตจริง	2.31	1.37	น้อย	2
3. ถ้าเกิดปัญหาขึ้นมาในชีวิตจริงท่านจะทำการปล้นคนอื่นแบบเดียวกับเนื้อหาในเกม GTA 5	2.11	1.31	น้อย	3
โดยรวม	2.28	1.26	น้อย	

จากตารางที่ 4.18 พบว่า 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) และถ้าเกิดปัญหาขึ้นมาในชีวิตจริงท่านจะทำการปล้นคนอื่นแบบเดียวกับเนื้อหาในเกม GTA5 เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 2.11$, S.D. = 1.31)

ตารางที่ 4.19 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม : Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม : Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น	อันดับที่
1. เนื้อหาการล้างแค้นให้พ่อบุญธรรมเป็นสิ่ง ถูกต้องแล้ว	2.33	1.35	น้อย	3
2. เนื้อหาของเกมที่มีความทะเยอทะยาน เพื่อเป็นผู้มีอิทธิพลเป็นสิ่งที่ถูกต้อง	2.47	1.32	น้อย	1
3. ท่านอยากเป็นเจ้าพ่อมาเฟียเหมือนกับ เนื้อหาของเกม Mafia 3 หรือไม่	2.45	1.42	น้อย	2
โดยรวม	2.41	1.23	น้อย	

จากตารางที่ 4.19 พบว่า ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม : Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ โดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.41$, S.D. = 1.23) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง เนื้อหาของเกมที่มีความทะเยอทะยานเพื่อเป็นผู้มีอิทธิพลเป็นสิ่งที่ถูกต้อง เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 2.47$, S.D. = 1.32) ท่านอยากเป็นเจ้าพ่อมาเฟียเหมือนกับเนื้อหาของเกม Mafia 3 หรือไม่ เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 2.45$, S.D. = 1.42) และเนื้อหาการล้างแค้นให้พ่อบุญธรรมเป็นสิ่งถูกต้องแล้ว เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 2.33$, S.D. = 1.35)

ตารางที่ 4.20 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็น
 สื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม : Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye
 และ Evie Frye กลุ่มมือสังหารและก่อสงคราม

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็น สื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม : Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye กลุ่มมือสังหารและ ก่อสงคราม	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น	อันดับที่
1. ในชีวิตจริงมีองค์กรลับที่ทำสงครามกัน แบบเนื้อหาของเกมมีจริงหรือไม่	2.91	1.35	ปานกลาง	3
2. คนที่เล่นเกม Assassin's creed Syndicate เข้าใจว่าการฆ่าคนตาม เนื้อหาในเกมในชีวิตจริงเป็นสิ่งผิดกฎหมาย	3.33	1.45	ปานกลาง	1
3. ไม่มีใครคิดลอกเลียนแบบพฤติกรรมจาก เนื้อหาของเกม Assassin's creed Syndicate ในชีวิตจริง	3.11	1.29	ปานกลาง	2
โดยรวม	3.12	0.94	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.20 พบว่า ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของ
 ตัวละครในเกม : Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye กลุ่มมือสังหารและ
 ก่อสงคราม โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.12$, S.D. = 0.94) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง
 คนที่เล่นเกม Assassin's creed Syndicate เข้าใจว่าการฆ่าคนตามเนื้อหาในเกมในชีวิตจริงเป็น
 สิ่งผิดกฎหมาย เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 1.45) ไม่มีใครคิดลอกเลียนแบบพฤติกรรมจาก
 เนื้อหาของเกม 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)

ตารางที่ 4.21 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกม : Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแอ็กเทอร์หาหลักฐานให้ตนเองพ้นผิด

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกม : Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแอ็กเทอร์หาหลักฐานให้ตนเองพ้นผิด	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	อันดับที่
1. ในชีวิตจริงแอ็กเทอร์ไม่มีพฤติกรรมเหมือนกับในเนื้อหาเกม Watch dog	3.07	1.24	ปานกลาง	3
2. ในชีวิตจริงแอ็กเทอร์สามารถเข้าถึงระบบอะไรก็ได้บนโลกเหมือนกับในเรื่อง	3.24	1.25	ปานกลาง	1
3. ในชีวิตจริงแอ็กเทอร์สามารถแฮ็กตู้ ATM เพื่อขโมยเงินได้เหมือนกับเนื้อหาในเกม	3.10	1.28	ปานกลาง	2
4. ในชีวิตจริงแอ็กเทอร์สามารถแฮ็กระบบสัญญาณไฟแดงได้เหมือนกับเนื้อหาในเกม	2.94	1.26	ปานกลาง	4
โดยรวม	3.09	1.04	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.21 พบว่า ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกม : Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแอ็กเทอร์หาหลักฐานให้ตนเองพ้นผิด โดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.09$, S.D. = 1.04) โดยให้ความคิดเห็นในเรื่อง ในชีวิตจริง แอ็กเทอร์สามารถเข้าถึงระบบอะไรก็ได้บนโลกเหมือนกับในเรื่อง เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 3.24$, S.D. = 1.25) ในชีวิตจริงแอ็กเทอร์สามารถแฮ็กตู้ ATM เพื่อขโมยเงินได้เหมือนกับเนื้อหาในเกม เป็นอันดับที่ 2 ($\bar{X} = 3.10$, S.D. = 1.28) ในชีวิตจริงแอ็กเทอร์ไม่มีพฤติกรรมเหมือนกับในเนื้อหาเกม Watch dog เป็นอันดับที่ 3 ($\bar{X} = 3.07$, S.D. = 1.24) และในชีวิตจริงแอ็กเทอร์สามารถแฮ็กระบบสัญญาณไฟแดงได้เหมือนกับเนื้อหาในเกม เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 2.94$, S.D. = 1.26)

ตารางที่ 4.22 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม : Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง

ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้าย เป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกม : Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความคิดเห็น	อันดับที่
1. คนที่เล่นเกม Hit Man สามารถแยกแยะความเหมาะสมได้	3.48	1.20	ปานกลาง	2
2. คนที่เล่นเกม Hit Man เข้าใจว่าการฆ่าคนแบบในเนื้อหาในเกมเป็นสิ่งผิดกฎหมายในชีวิตจริง	3.54	1.30	มาก	1
3. คนที่เล่นเกมสามารถแยกแยะและควบคุมพฤติกรรมในชีวิตจริงว่าไม่สามารถฆาตกรรมผู้อื่นได้	3.45	1.23	ปานกลาง	3
4. ไม่มีใครคิดลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากเกม Hit man	3.32	1.28	ปานกลาง	4
5. จากภาพรวมทั้งหมดของเนื้อหาตัวละครร้ายในเกมส่งผลต่อการเลียนแบบมากน้อยเพียงใด	3.13	1.19	ปานกลาง	5
โดยรวม	3.38	0.92	ปานกลาง	

จากตารางที่ 4.22 พบว่า 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) คนที่เล่นเกมสามารถแยกแยะและควบคุมพฤติกรรมในชีวิตจริงว่าไม่สามารถฆาตกรรมผู้อื่นได้ 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 ความคิดเห็นด้านพฤติกรรมกลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 4.23 ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของความคิดเห็นด้านพฤติกรรมกลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร

ความคิดเห็นด้านพฤติกรรมกลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร	\bar{X}	S.D.	ระดับความคิดเห็น	อันดับที่
1. ถ้าตัวละครในเกมทำเรื่องผิดกฎหมาย ท่านคิดว่าสามารถกลอกเลียนแบบได้	2.36	1.32	น้อย	7
2. จากเกม GTA 5 ตัวละครได้มีบทบาทและเนื้อหาทำการร่วมกันปล้นธนาคาร ท่านคิดว่าสามารถกลอกเลียนแบบได้	2.35	1.31	น้อย	8
3. จากบทบาทและเนื้อเรื่อง Mafia 3 ถ้าเกิดคนใกล้ตัวคุณถูกทำร้าย คุณจะล้างแค้นเหมือนกับตัวละครลินคอล์นเคลย์	2.55	1.32	ปานกลาง	3
4. จากบทบาทและเนื้อเรื่อง Assassin's creed คุณมีความคิดจะก่อตั้งกลุ่มนักฆ่าแบบในบทบาทและเนื้อเรื่องเพื่อแย่งชิงสมบัติล้ำค่า	2.29	1.29	น้อย	9
5. จากบทบาทและเนื้อหาของเกม Watch dog แฮ็กเกอร์ที่ผิดกฎหมายในชีวิตจริง เกิดจากการกลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากเกมบทบาทและเนื้อหาในเกม Watch dog	2.53	1.24	ปานกลาง	4
6. เด็กวัยรุ่นที่ได้เล่นเกม Hitman จะมีความอยากเป็นมือปืนรับจ้างตามแบบอย่างบทบาทและเนื้อหาของตัวละคร เอเจน 47	2.47	1.23	น้อย	5
7. ท่านคิดว่าเมื่อท่านเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์แล้วจะนำเอาพฤติกรรมเหล่านั้นมาลอกเลียนแบบ	2.42	1.29	น้อย	6
8. ท่านเคยนำเอาพฤติกรรมของตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์มาลอกเลียนแบบในชีวิตจริง	2.20	1.21	น้อย	10
9. วัยรุ่นที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงสามารถแยกแยะการเล่นเกมที่จริงได้	3.07	1.27	ปานกลาง	1

ตารางที่ 4.23 (ต่อ)

ความคิดเห็นด้านพฤติกรรมกลอกเลียนแบบของ วัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ คิดเห็น	อันดับ ที่
10. ท่านคิดว่าวัยรุ่นจะสามารถกลอกเลียนแบบ พฤติกรรมที่ผิดจริยธรรมของตัวละครร้ายในเกม ได้มากน้อยเพียงใด	2.73	1.19	ปานกลาง	2
โดยรวม	2.50	0.98	น้อย	

จากตารางที่ 4.23 พบว่า ความคิดเห็นด้านพฤติกรรมกลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร โดยรวมอยู่ในระดับน้อย โดยมีความคิดเห็นในเรื่อง วัยรุ่นที่เล่นเกมที่มีความรุนแรงสามารถแยกแยะการเล่นจากชีวิตจริงได้ เป็นอันดับที่ 1 ($\bar{X} = 2.50$, S.D. = 0.98) คิดว่าวัยรุ่นจะสามารถกลอกเลียนแบบพฤติกรรมที่ผิดจริยธรรมของตัวละครร้ายในเกมได้มากน้อยเพียงใด 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 เกิดจากการกลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากเกมบทบาทและเนื้อหาในเกม 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) คิดว่าเมื่อท่านเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์แล้วจะนำเอาพฤติกรรมเหล่านั้นมาลอกเลียนแบบ 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 คุณมีความคิดจะก่อตั้งกลุ่มนักรบแบบในบทบาทและเนื้อเรื่องเพื่อแย่งชิงสมบัติล้ำค่า เป็นอันดับที่ 9 ($\bar{X} = 2.29$, S.D. = 1.29) และเคยนำเอาพฤติกรรมของตัวละครในเกมคอมพิวเตอร์มาลอกเลียนแบบในชีวิตจริง เป็นอันดับสุดท้าย ($\bar{X} = 2.29$, S.D. = 1.29)

สมมติฐานที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่ต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมกลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.24 ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซด
ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพศ

เพศ	พฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของ วัยรุ่นุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร			t	Sig.
	\bar{X}	S.D.	n		
	ชาย	2.55	0.97		
หญิง	2.41	0.96	158		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.24 ค่าสถิติการเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม เพศ พบว่า พบว่า มีค่า Sig. เท่ากับ 0.154 ดังนั้น มีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย หมายความว่า เพศแตกต่างกัน ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.25 ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซดใน
กรุงเทพมหานคร จำแนกตาม อายุ

อายุ	พฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของ วัยรุ่นุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร			t	Sig.
	\bar{X}	S.D.	n		
	15-20 ปี	2.52	0.94		
21-25 ปี	2.46	1.01	156		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.25 ค่าสถิติการเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม อายุ พบว่า พบว่า มีค่า Sig. เท่ากับ 0.566 ดังนั้น มีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย หมายความว่า อายุแตกต่างกัน ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.26 ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซด
ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม สถานภาพ

สถานภาพ	พฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละคร ของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร			t	Sig.
	\bar{X}	S.D.	n		
โสด	2.51	0.96	385	1.288	0.218
สมรส	2.09	1.27	15		
หย่าร้าง/แยกกันอยู่	-	-	-		
อื่น ๆ	-	-	-		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.26 ค่าสถิติการเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม สถานภาพ พบว่า พบว่า มีค่า Sig. เท่ากับ 0.218 ดังนั้น มีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย หมายความว่า อายุแตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.27 ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซด
ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	พฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละคร ของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร			F	Sig.
	\bar{X}	S.D.	n		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	2.31	0.92	97	6.840	0.001*
ปริญญาตรี/เทียบเท่า	2.59	0.98	291		
สูงกว่าปริญญาตรี	1.75	0.73	12		
อื่น ๆ	-	-	-		
รวม	2.49	0.97	400		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.27 ค่าสถิติการเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระดับการศึกษา พบว่า พบว่า มีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 ดังนั้น มีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย หมายความว่า ระดับการศึกษาแตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานครแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงได้ทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ ด้วยวิธีของเซฟเฟ (Scheffe) ปรากฏผลดังตารางที่ 4.28

ตารางที่ 4.28 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระดับการศึกษา เป็นรายคู่ ด้วยวิธีของเซฟเฟ (Scheffe)

ระดับการศึกษา	\bar{X}	ต่ำกว่า ปริญาตรี	ปริญาตรี/ เทียบเท่า	สูงกว่า ปริญาตรี	อื่น ๆ
		2.31	2.59	1.75	-
ต่ำกว่าปริญาตรี	2.31	-	-0.28	0.56*	-
ปริญาตรี/ เทียบเท่า	2.59		-	0.84*	-
สูงกว่าปริญาตรี	1.75			-	-
อื่น ๆ	-				-

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.28 เมื่อทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระดับการศึกษา เป็นรายคู่ ด้วยวิธีของเซฟเฟ (Scheffe) พบว่า ระดับการศึกษาต่าง ๆ ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีจำนวน 2 คู่ ได้แก่ ระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญาตรี และระดับการศึกษาปริญาตรี/เทียบเท่า ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร มากกว่าระดับการศึกษาสูงกว่าปริญาตรี

ตารางที่ 4.29 ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซด
ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม อาชีพ

อาชีพ	พฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละคร ของวัยรุ่นุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร			F	Sig.
	\bar{X}	S.D.	n		
นักเรียน/นักศึกษา	2.53	0.98	366	1.727	0.143
ข้าราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ	1.70	0.83	6		
พนักงานเอกชน	2.15	0.88	18		
เจ้าของกิจการ/ธุรกิจส่วนตัว	2.46	0.91	7		
อื่น ๆ	2.33	0.68	3		
รวม	2.49	0.97	400		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.29 ค่าสถิติการเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม สถานภาพ พบว่า พบว่า มีค่า Sig. เท่ากับ 0.218 ดังนั้น มีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย หมายความว่า อายุแตกต่างกัน ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.30 ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นุ่นเจนแซดใน
กรุงเทพมหานคร จำแนกตาม รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	พฤติกรรมกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของ วัยรุ่นุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร			F	Sig.
	\bar{X}	S.D.	n		
ต่ำกว่า 10,000 บาท	2.55	0.97	326	3.523	0.030*
10,000-30,000 บาท	2.29	0.94	68		
30,001-50,000 บาท	1.85	0.92	6		
50,001-70,000 บาท	-	-	-		
70,001 บาทขึ้นไป	-	-	-		
รวม	2.49	0.97	400		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.30 ค่าสถิติการเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม รายได้เฉลี่ยต่อเดือน พบว่า พบว่ามีค่า Sig. เท่ากับ 0.001 ดังนั้น มีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย หมายความว่า ระดับการศึกษาแตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงได้ทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) ปรากฏผลดังตารางที่ 4.31

ตารางที่ 4.31 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม รายได้เฉลี่ยต่อเดือน เป็นรายคู่ ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe)

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	\bar{X}	ต่ำกว่า	10,000-	30,001-	50,001-	70,001
		10,000 บาท	30,000 บาท	50,000 บาท	70,000 บาท	บาทขึ้นไป
		2.55	2.29	1.85	-	-
ต่ำกว่า 10,000 บาท	2.55	-	0.26	0.70*	-	-
10,000-30,000 บาท	2.29		-	0.44*	-	-
30,001-50,000 บาท	1.85			-	-	-
50,001-70,000 บาท	-				-	-
70,001 บาทขึ้นไป	-					-

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.31 เมื่อทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม รายได้เฉลี่ยต่อเดือน เป็นรายคู่ ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) พบว่า รายได้เฉลี่ยต่อเดือน ต่างๆ ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 มีจำนวน 2 คู่ ได้แก่ รายได้เฉลี่ยต่อเดือนต่ำกว่า 10,000 บาท และรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,000-30,000 บาท ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร มากกว่ารายได้เฉลี่ยต่อเดือน 30,001-50,000 บาท

สมมติฐานที่ 2 พฤติกรรมการเปิดรับที่แตกต่างกันส่งผลต่อการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครที่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.32 ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ช่องทางที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด

ช่องทางที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด	พฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร			F	Sig.
	\bar{X}	S.D.	n		
เล่นเกมคอมพิวเตอร์เอง	2.41	1.00	173	1.238	0.291
รับชมการเล่นเกมผ่านสื่ออินเทอร์เน็ต	2.57	0.96	194		
รับข่าวสารจากบทความต่าง ๆ	2.52	0.84	33		
รวม	2.49	0.97	400		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.32 ค่าสถิติการเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ช่องทางที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด พบว่า มีค่า Sig. เท่ากับ 0.291 ดังนั้น มีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัยหมายความว่า ช่องทางที่เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุด แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.33 ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์

สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์	พฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร			F	Sig.
	\bar{X}	S.D.	n		
บ้าน	2.48	0.96	319	0.976	0.378
ร้านเกมคอมพิวเตอร์	2.62	1.05	72		
อื่น ๆ	2.21	0.54	9		
รวม	2.49	0.97	400		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0

จากตารางที่ 4.33 ค่าสถิติการเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า มีค่า Sig. เท่ากับ 0.378 ดังนั้น มีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย หมายความว่า สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4.34 ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ โดยประมาณต่อครั้ง

ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อ เกมคอมพิวเตอร์ โดยประมาณต่อครั้ง	พฤติกรรมการเล่นแบบตัว ละครของวัยรุ่นเจนแซดใน กรุงเทพมหานคร			F	Sig.
	\bar{X}	S.D.	n		
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	2.34	1.02	66	3.582	0.014*
1-2 ชั่วโมง	2.32	0.91	117		
2-3 ชั่วโมง	2.60	0.80	75		
3 ชั่วโมงขึ้นไป	2.66	1.05	142		
รวม	2.49	0.97	400		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.34 ค่าสถิติการเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง พบว่า มีค่า Sig. เท่ากับ 0.014 ดังนั้น มีค่าน้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย หมายความว่า ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

เมื่อพบความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงได้ทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) ปรากฏผลดังตารางที่ 4.34

ตารางที่ 4.35 แสดงค่าเฉลี่ยเปรียบเทียบพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซด
ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์
โดยประมาณต่อครั้งเป็นรายคู่ ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe)

ระยะเวลาในการ เปิดรับสื่อเกม คอมพิวเตอร์โดย ประมาณต่อครั้ง	\bar{X}	น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	1-2 ชั่วโมง	2-3 ชั่วโมง	3 ชั่วโมง ขึ้นไป
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง	2.34	-	0.02	-0.26	-0.32*
1-2 ชั่วโมง	2.32		-	-0.28	-0.34*
2-3 ชั่วโมง	2.60			-	-0.06
3 ชั่วโมงขึ้นไป	2.66				-

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.35 เมื่อทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมการลอกเลียนแบบ
ตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกม
คอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง เป็นรายคู่ ด้วยวิธีของเชฟเฟ (Scheffe) พบว่า ระยะเวลาในการ
เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง ต่าง ๆ ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบ
ตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05
มีจำนวน 2 คู่ ได้แก่ ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง 3 ชั่วโมงขึ้นไป
ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานครมากกว่า
ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง น้อยกว่า 1 ชั่วโมงและ ระยะเวลา
ในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์โดยประมาณต่อครั้ง 1-2 ชั่วโมง

ตารางที่ 4.36 ค่าสถิติการเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซด
ในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์

ความบ่อยครั้งในการ เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์	พฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของ วัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร			F	Sig.
	\bar{X}	S.D.	n		
ทุกวัน	2.47	1.02	129	0.984	0.400
1-2 วันต่อสัปดาห์	2.40	0.95	127		
3-4 วันต่อสัปดาห์	2.60	0.89	91		
5-6 วันต่อสัปดาห์	2.61	1.01	53		
รวม	2.49	0.97	400		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4.36 ค่าสถิติการเปรียบเทียบความแตกต่างพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร จำแนกตาม ความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ พบว่า มีค่า Sig. เท่ากับ 0.400 ดังนั้น มีค่ามากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย หมายความว่า ความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์แตกต่างกันส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานครไม่แตกต่างกัน

สมมติฐานที่ 3 เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกมส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 4.37 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณระหว่างเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกมกับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้าน บทบาทของตัวละครในเกม	Coefficients			t	Sig.
	Unstandardized		Standardized		
	Coefficients		Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
1. GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร	0.023	0.062	0.022	0.367	0.714
2. Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟีย ผู้มีอิทธิพล	0.190	0.067	0.184	2.847	0.005*
3. Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร	-0.350	0.071	-0.332	-4.929	0.000*
4. Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์	0.401	0.048	0.423	8.301	0.000*
5. Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง	0.157	0.063	0.150	2.492	0.013*

R = 0.483, R² = 0.233, SE_{est} = 0.856, a = 1.167, Sig. of F = 0.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05/ a. Dependent Variable: พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

จากตารางที่ 4.37 พบว่า 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 โดยมีค่า Sig. น้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย หมายความว่า 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 มีความสามารถพยากรณ์พฤติกรรม การลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ส่วนเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร มีค่า Sig. มากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย หมายความว่า เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากรไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ซึ่งปัจจัย 4 ตัว ประกอบด้วย เกม Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเพื่อผู้มีอิทธิพล เกม Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร เกม Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์ และเกม Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง สามารถพยากรณ์ พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 23.30 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณของตัวแปรอิสระ (R) เท่ากับ 0.483 ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (SE_{est}) เท่ากับ 0.856 และค่าคงที่ของสมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนดิบ (a) เท่ากับ 1.167 โดยสามารถเขียนสมการพยากรณ์ได้ดังนี้

สมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนดิบ

พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร = $1.167 + 0.190$ (GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร) -0.350 (Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร) $+0.401$ (Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์) $+0.157$ (Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง)

สมมติฐานที่ 4 เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมส่งผลต่อการพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 4.38 การวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณระหว่างเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมของตัวละครในเกมกับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกม	Coefficients			t	Sig.
	Unstandardized	Standardized			
	Coefficients	Coefficients			
	B	Std. Error	Beta		
1. GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) อาชญากร	0.237	0.039	0.308	6.047	0.000*
2. Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) มาเฟียผู้มีอิทธิพล	0.214	0.044	0.271	4.915	0.000*
3. Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye) ผู้นำกลุ่มสังหาร	0.028	0.044	0.027	0.632	0.527
4. Watch dog (Marcus Holloway) แฮ็กเกอร์	0.243	0.041	0.262	5.976	0.000*
5. Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง	-0.039	0.047	-0.037	-0.828	0.408

R = 0.693, R² = 0.480, SE_{est} = 0.705, a = 0.734, Sig. of F = 0.000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05/ a. Dependent Variable : พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

จากตารางที่ 4.38 พบว่า เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมของตัวละครในเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม เกม Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ และเกม Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแฮ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตนเองพ้นผิด ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร โดยมีค่า Sig. น้อยกว่า 0.05 จึงยอมรับสมมติฐานการวิจัย หมายความว่า เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมของตัวละครในเกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม เกม Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ และเกม Watch dog

(Marcus Holloway) เป็นแฮ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตัวเองพ้นผิด มีความสามารถพยากรณ์พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ส่วนเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมของตัวละครในเกม Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye กลุ่มมือสังหารและก่อสงครามและเกม Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้าง มีค่า Sig. มากกว่า 0.05 จึงปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย หมายความว่าเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมของตัวละครในเกม Assassin's creed Syndicate (Jacob Frye และ Evie Frye กลุ่มมือสังหารและก่อสงครามและเกม Hit Man (เอเจน 47) นักฆ่ารับจ้างไม่ส่งผลต่อพฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร

ซึ่งปัจจัย 4 ตัว ประกอบด้วย เกม GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม เกม Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ และเกม Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแฮ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตัวเองพ้นผิด สามารถพยากรณ์พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร ได้ร้อยละ 48.00 มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์พหุคูณของตัวแปรอิสระ (R) เท่ากับ 0.693 ค่าความคลาดเคลื่อนมาตรฐาน (SE_{est}) เท่ากับ 0.705 และค่าคงที่ของสมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนดิบ (a) เท่ากับ 0.734 โดยสามารถเขียนสมการพยากรณ์ได้ดังนี้

สมการพยากรณ์ในรูปแบบคะแนนดิบ

พฤติกรรมการลอกเลียนแบบตัวละครของวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร = $0.734 + 0.237$ (GTA 5 (Michael, Franklin, Trevor) ภารกิจก่ออาชญากรรม) + 0.214 (Mafia 3 (ลินคอล์น เคลย์) ก่อตั้งแก๊งมาเฟีย ล้างแค้นให้พ่อ) + 0.243 (Watch dog (Marcus Holloway) เป็นแฮ็กเกอร์หาหลักฐานให้ตัวเองพ้นผิด)

สมมติฐานที่ 5 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมเปิดรับสื่อ เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของเกมของตัวละครในเกม มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 4.39 แสดงค่าสถิติที่ใช้ในการหาความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมเปิดรับสื่อ เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกมกับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร

ปัจจัย	พฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นนเจนแซดในกรุงเทพมหานคร	
เพศ	Pearson Correlation	-0.071
	Sig. (2-tailed)	0.154
อายุ	Pearson Correlation	-0.029
	Sig. (2-tailed)	0.566
สถานภาพ	Pearson Correlation	-0.084
	Sig. (2-tailed)	0.095
ระดับการศึกษา	Pearson Correlation	0.049
	Sig. (2-tailed)	0.331
อาชีพ	Pearson Correlation	-0.078
	Sig. (2-tailed)	0.117
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	Pearson Correlation	-0.131**
	Sig. (2-tailed)	0.009

ตารางที่ 4.39 (ต่อ)

ปัจจัย		พฤติกรรมการณ์ ลอกเลียนแบบของ วัยรุ่นเจนแซดใน กรุงเทพมหานคร
ช่องทางการเปิดรับสื่อเกม	Pearson Correlation	0.065
คอมพิวเตอร์มากที่สุด	Sig. (2-tailed)	0.198
สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับ สื่อเกมคอมพิวเตอร์	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	0.018 0.717
ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกม คอมพิวเตอร์ต่อครั้งโดยประมาณ	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	0.150** 0.003
ความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อ เกมคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	0.060 0.228
ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละคร ร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัว ละครในเกม	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	0.295** 0.000
ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละคร ร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัว ละครในเกม	Pearson Correlation Sig. (2-tailed)	0.635** 0.000

หมายเหตุ : * หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05

** หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.01

จากตารางที่ 4.39 ผลการทดสอบค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สันระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์ พฤติกรรมเปิดรับสื่อ เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกม

เกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกมกับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร พบว่า

1. เพศไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
2. อายุไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
3. สถานภาพไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
4. ระดับการศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
5. อาชีพไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
6. รายได้เฉลี่ยต่อเดือนมีความสัมพันธ์เชิงลบในระดับต่ำมากกับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
7. ช่องทางการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์มากที่สุดไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
8. สถานที่ของพฤติกรรมที่ใช้เปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
9. ระยะเวลาในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ต่อครั้งโดยประมาณมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับต่ำมากกับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
10. ความบ่อยครั้งในการเปิดรับสื่อเกมคอมพิวเตอร์ต่อสัปดาห์ไม่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
11. ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านบทบาทของตัวละครในเกมมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับต่ำกับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร
12. ความคิดเห็นด้านเกมที่มีตัวละครร้ายเป็นสื่อด้านเนื้อหาของตัวละครในเกมมีความสัมพันธ์เชิงบวกในระดับปานกลางกับพฤติกรรมการลอกเลียนแบบของวัยรุ่นเจนแซดในกรุงเทพมหานคร