

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(1)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญตาราง	(6)
สารบัญแผนภาพ	(10)
สารบัญแผนภูมิ	(11)
บทที่	
1. บทนำ.....	1
ความสำคัญและที่มาของปัญหา	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
ขอบเขตการวิจัย.....	7
สมมติฐานการวิจัย	7
นิยามศัพท์.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	8
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
แนวคิดเกี่ยวกับวิเคราะห์ผู้รับสารตามลักษณะทางประชากรศาสตร์	9
แนวคิดเกี่ยวกับวัยรุ่น	11
ทฤษฎีการเปิดรับสื่อ (Selective Exposure Theory).....	15
ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจ (Uses and Gratifications Theory)....	19
แนวคิดผลกระทบของสื่อมวลชน	21
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	23
กรอบแนวคิดของตัวแปร.....	26

3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	27
รูปแบบการวิจัย	27
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	27
วิธีการสุ่มตัวอย่าง.....	28
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	30
การสร้างแบบสอบถาม.....	31
การทดสอบความเที่ยงตรงและค่าความน่าเชื่อถือของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	33
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	34
การวิเคราะห์ข้อมูล	34
4. ผลการวิจัย	35
ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของกลุ่มตัวอย่าง	35
ส่วนที่ 2 การเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์.....	39
ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนมัธยมศึกษา เรื่องผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	46
ส่วนที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรศาสตร์กับการเล่นเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์	51
5. สรุปผลการศึกษาวิจัย และข้อเสนอแนะ.....	89
สรุปผลการศึกษา.....	89
อภิปรายผลการศึกษา	92
ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	97
ภาคผนวก	
ก. แบบสอบถาม	100
ข. ประวัติเกมออนไลน์ เทลส์ วันเนอร์ ของบริษัท ทีโอที จำกัด (มหาชน)	106
บรรณานุกรม	112
ประวัติการศึกษา.....	117