

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ	(1)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญตาราง	(9)
สารบัญแผนภาพ	(11)
สารบัญภาพประกอบ	(12)
บทที่	
1. บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ปัญหานำวิจัย	6
วัตถุประสงค์การวิจัย.....	7
ขอบเขตการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ.....	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	10
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
แนวคิดเรื่องพัฒนาการวัยรุ่น	11
แนวคิดเรื่องทัศนคติ.....	19
แนวคิดเรื่องสื่อใหม่	23
แนวความคิดเรื่องผลกระทบจากเกมคอมพิวเตอร์.....	26

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม	30
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	32
3. ระเบียบวิธีวิจัย	40
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	40
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	43
การเก็บรวบรวมข้อมูล	44
การวิเคราะห์ข้อมูล	46
การนำเสนอข้อมูล	48
การตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล	51
4. เกมคอมพิวเตอร์: ประวัติความเป็นมา ประเภท และ ระดับของเนื้อหา	52
ภาพรวมของเกมคอมพิวเตอร์	52
เกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์ที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์และศึกษา	61
5. ผลการศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ผู้ปกครอง และ นักวิชาการ ต่อเกมเชิงสร้างสรรค์	78
ประเด็นที่เกี่ยวกับเกม The Sims	81
ประเด็นที่เกี่ยวกับเกม Championship Manager 03/04.....	106
ประเด็นที่เกี่ยวกับเกม FIFA 2004.....	131
6. สรุปผลการศึกษา อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	147
สรุปผลข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง	149
สรุปผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย.....	165

การอภิปรายผลการศึกษา	184
ข้อเสนอแนะทั่วไป	192
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	194
ภาคผนวก	
ก. แบบสอบถามที่ใช้ในการคัดเลือกเกมคอมพิวเตอร์ที่จะนำมาศึกษา	197
ข. แนวคำถามเพื่อการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ	198
ค. บทสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกม The Sims	203
ง. บทสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม The Sims	227
จ. บทสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกม Championship Manager 03/04.....	252
ฉ. บทสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม Championship Manager 03/04	280
ช. บทสัมภาษณ์กลุ่มกับวัยรุ่นที่เล่นเกม FIFA 2004.....	304
ซ. บทสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้ปกครองของวัยรุ่นที่เล่นเกม FIFA 2004.....	322
ณ. บทสัมภาษณ์นักวิชาการถึงเนื้อหาเกมคอมพิวเตอร์เชิงสร้างสรรค์	343
บรรณานุกรม	367
ประวัติการศึกษา	375