

สารบัญเรื่อง

	หน้า
บทคัดย่อ	(3)
ABSTRACT	(5)
กิตติกรรมประกาศ	(8)
สารบัญเรื่อง	(9)
สารบัญตาราง	(11)
สารบัญภาพ	(13)
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาของปัญหา	1
ความสำคัญของปัญหา	6
วัตถุประสงค์การวิจัย	12
ขอบเขตของการวิจัย	12
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	13
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ	13
บทที่ 2 การตรวจเอกสาร	15
ทฤษฎีการสื่อสาร	16
ทฤษฎีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด	17
ทฤษฎีการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์	22
ทฤษฎีสัญญาวิทยา	25
ทฤษฎีจิตวิเคราะห์	26
แนวคิดเรื่องปฏิสัมพันธ์	28
แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์	29
แนวคิดเรื่องความเสมือนจริง	30
แนวคิดเกี่ยวกับการแสดงตัวตน	31
แนวคิดเรื่องคอมพิวเตอร์กับการสร้างตัวตน	32
แนวคิดเรื่องเกม	35
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	49
ภาคสรุป	59

กรอบแนวคิดในการวิจัย	62
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	63
สถานที่ดำเนินการวิจัย	63
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	63
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	68
การทดสอบเครื่องมือ	68
การเก็บรวบรวมข้อมูล	69
การวิเคราะห์ข้อมูล	70
บทที่ 4 ผลการวิจัยและวิจารณ์	72
ตอนที่ 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์	72
ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์	79
ตอนที่ 3 ผลกระทบของปฏิสัมพันธ์การเล่นเกมออนไลน์	88
ตอนที่ 4 การพยากรณ์ผลของตัวแปรต้นที่มีต่อตัวแปรตาม	99
ตอนที่ 5 ผลการวิจัยจากการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น	119
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	139
สรุปผลการวิจัย	139
ข้อเสนอแนะ	146
ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	148
บรรณานุกรม	150
ภาคผนวก	156
ภาคผนวก ก วิธีการเล่นเกมออนไลน์	157
ภาคผนวก ข ศัพท์เฉพาะในการเล่นเกมนและความหมาย	166
ภาคผนวก ค ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับตัวแปรตาม	168
ภาคผนวก ง แบบสอบถาม และ	
แบบคำถามในการสนทนากลุ่มเจาะประเด็น	173
ภาคผนวก จ ประวัติผู้วิจัย	183

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงการเปรียบเทียบสื่อประเภทต่าง ๆ ของ Rogers	19
2 แสดงรูปแบบของการสื่อสารกับการขยายประสบการณ์ของมนุษย์	21
3 แสดงประเภทของสัญญาณ (sign)	25
4 แสดงการพัฒนาอาชีพจาก Novice สู่มืออาชีพ	44
5 แสดงจำนวนประชากรนักเรียนชายทั้งหมดจำแนกตามโรงเรียนรัฐบาลและโรงเรียนเอกชน	64
6 แสดงจำนวนประชากรนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นและมัธยมศึกษาตอนปลายจำแนกตามโรงเรียน	65
7 แสดงสัดส่วนของจำนวนกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามโรงเรียน	66
8 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างตามระดับมัธยมต้น และระดับมัธยมปลายจำแนกตามโรงเรียน	67
9 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่จำแนกตามลักษณะทางประชากร	76
10 จำนวนและร้อยละของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษา จังหวัดเชียงใหม่ จำแนกตามพฤติกรรมการเล่นเกม	84
11 ผลกระทบในเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม	95
12 ผลกระทบในเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกม	96
13 ผลกระทบในเชิงบวกของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น	97
14 ผลกระทบในเชิงลบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่น	98
15 ค่าตัวแปรอิสระและการวัด	99
16 ค่าตัวแปรตามและความหมาย	100
17 สมการพยากรณ์ระดับของความรู้/ทักษะคอมพิวเตอร์	102
18 สมการพยากรณ์ความบันเทิงที่ได้รับ	102
19 สมการพยากรณ์ประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับ	103
20 สมการพยากรณ์พฤติกรรมการเรียนเชิงลบ	104
21 สมการพยากรณ์ค่าใช้จ่ายที่จะต้องจ่าย	105

ตาราง		หน้า
22	สมการพยากรณ์สภาพร่างกายและจิตใจ	106
23	สมการพยากรณ์กิจกรรมสร้างสรรค์ที่ผู้เล่นทำ	106
24	สมการพยากรณ์การรู้จักกับเพื่อนใหม่	107
25	สมการพยากรณ์การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	108
26	สมการพยากรณ์พฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้น	108
27	สมการพยากรณ์ความต้องการเป็นที่ยอมรับของเพื่อน	109
28	ศัพท์เฉพาะในการเล่นและความหมาย	167
29	การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับเกมในเชิงบวกและในเชิงลบ	169
30	การทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางประชากรกับปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับผู้เล่นในเชิงบวกและในเชิงลบ	170

สารบัญภาพ

ภาพ		หน้า
1	แบบจำลองของกระบวนการสื่อสารของ Rogers	16
2	แบบจำลองแนวคิดเกี่ยวกับแนวทางการศึกษาเทคโนโลยีการสื่อสารกับสังคม	18
3	แสดงอนุกรมเสื่อมถอยและพัฒนาของปฏิสัมพันธ์	28
4	กรอบแนวคิดในการวิจัย	62
5	ข้อมูลพื้นฐานการเล่นเกมนี้องค์	159
6	การพุดคุยแบบปกติ	160
7	การ โจมตี monster	161
8	การอับเลเวล แบบ base level	162
9	การอับเลเวล แบบ job level	162
10	บรรยากาศในเกม 1	163
11	บรรยากาศในเกม 2	163
12	บรรยากาศในเกม 3	164
13	บรรยากาศในเกม 4	164
14	บรรยากาศในเกม 5	165
15	บรรยากาศแผนที่เมืองต่าง ๆ ในเกม	165