

ชื่อเรื่องการค้นคว้าแบบอิสระ	ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่
ผู้เขียน	นางสาวสิริวรรณ ปัญญาภาส
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (การสื่อสารศึกษา)
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าแบบอิสระ	รองศาสตราจารย์ภูพายุ์พ ขอดมิ่ง

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์ ลักษณะประชากรและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่ พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่ และความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่

กลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อเกมออนไลน์ในจังหวัดเชียงใหม่ ที่ประกอบอาชีพเกี่ยวกับสื่อทางด้านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์หรือมีความเกี่ยวข้องทางด้านเกมออนไลน์และรู้จักเกมออนไลน์เป็นอย่างดี จำนวน 25 คน 2) วัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่มีอายุ 18-22 ปี ที่เล่นเกมออนไลน์เป็นประจำ จำนวน 400 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามแบ่งออกเป็น 2 ชุด ได้แก่ 1) แบบวัดระดับความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์ จำนวน 37 เกม 2) แบบสอบถาม แบ่งเป็น 3 ตอน ตอนที่ 1 ระดับความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์ ตอนที่ 2 ลักษณะทางประชากรและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ตอนที่ 3 พฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นและการทดสอบสมมติฐาน

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติบรรยาย (Descriptive Statistics) การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การแจกแจงความถี่แบบสองทางโดยใช้สถิติทดสอบ χ^2 - test และทดสอบสมมติฐานด้วยสถิติการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ (Correlation Analysis) แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) และสถิติทดสอบ Chi-square

ผลการวิจัยพบว่าความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

($r = 0.193^{**}$) ส่วนประเภทของเกมแนวภาษาหรือสวมบทบาทของตัวละครและเกมประเภทการยิง มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($p < 0.01$) ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมออนไลน์ประเภทผจญภัย, เกมประเภทต่อสู้ และเกมประเภทการวางแผนรบมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($p < 0.05$) โดยระยะเวลาในการเล่นเกมออนไลน์เฉลี่ยต่อครั้งมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($p < 0.01$) และความถี่ในการเล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ($p < 0.05$)

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved

Independent Study Title	The Relationship Between Violence in On-line Game Media and Aggressive Behavior of Teenagers in Chiang Mai Province
Author	Miss Siriwan Panyakad
Degree	Master of Arts (Communication Studies)
Independent Study Advisor	Assoc. Prof. Phupayap Yodming

ABSTRACT

The purpose of this research were study violence level in on-line game media, the demographic and behavior of players in on-line game in Chiang Mai province, and the aggressive behavior of teenagers in Chiang Mai province and the relationship between violence in on-line game media and aggressive behavior of teenagers in Chiang Mai province.

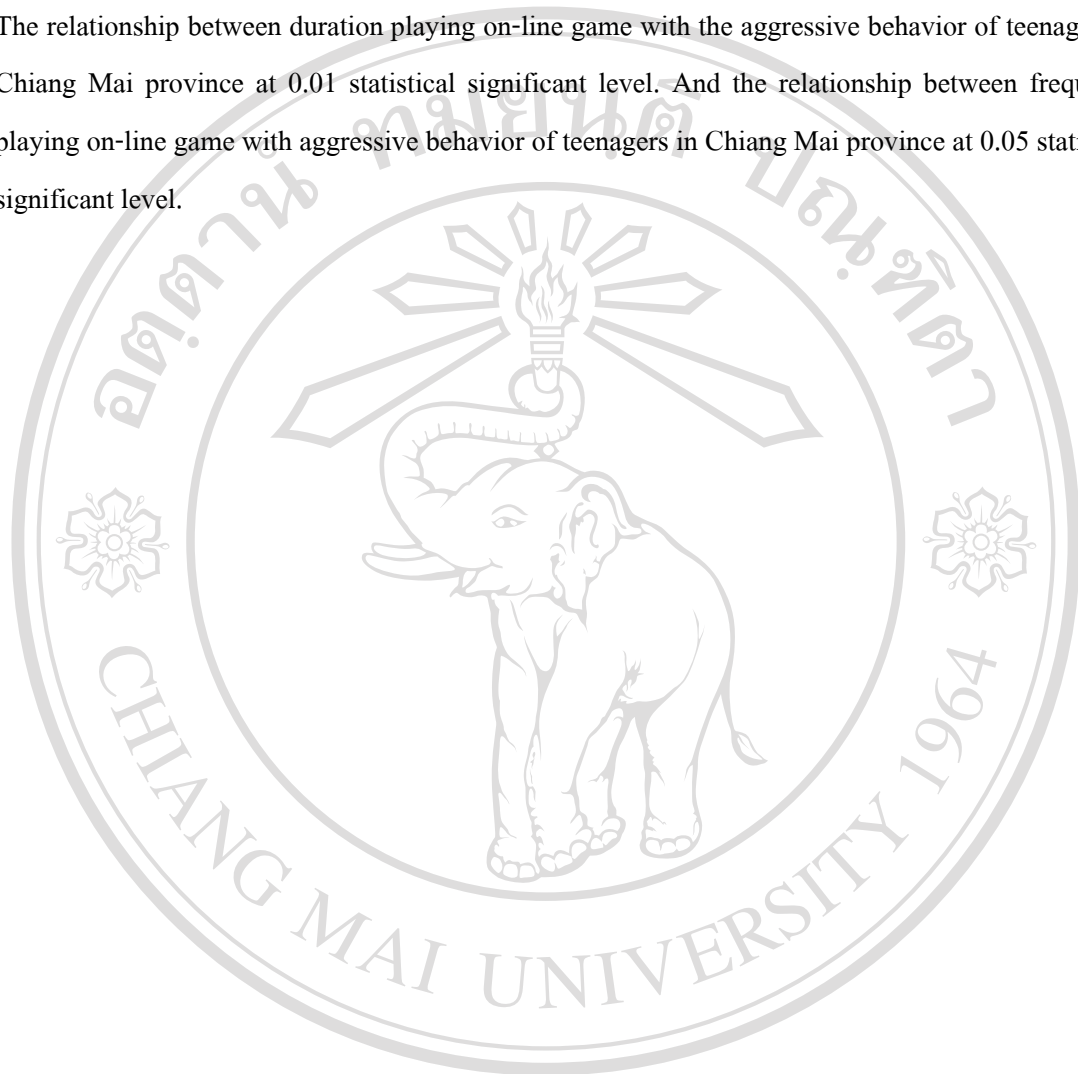
The samples have 2 groups 1) The samples were 25 experts of on-line game media in Chiang Mai province, career in computer technology or on-line game and have knowledge about on-line game. 2) The samples were 400 teenagers aged between 18 to 22 years old located Chiang Mai province and usually play on-line game.

The research method have 2 groups 1) The research method was a questionnaire about violence level in on-line game media. 2) The research method was a questionnaire which consisted of 3 parts, namely, (1) Violence level in on-line game media, (2) The demographic and the behavior of players in on-line game, (3) Aggressive behavior test and test hypothesis.

Data was analyzed by descriptive statistics and χ^2 – test statistics. Hypothesis were tested by correlation analysis by Pearson’s Product Moment Correlation Coefficient and Chi-square.

The results were as followed relationship between violence in on-line game media and aggressive behavior of teenagers in Chiang Mai province at 0.05 statistical significant level. ($r=0.193^{**}$). The relationship between role-playing on-line game and shooting game with the aggressive behavior of the teenagers in Chiang Mai province at 0.01 statistical significant level. The relationship

between playing adventure on-line game, fighting on-line game and real Time strategi on-line game with the aggressive behavior of teenagers in Chiang Mai province at 0.05 statistical significant level. The relationship between duration playing on-line game with the aggressive behavior of teenagers in Chiang Mai province at 0.01 statistical significant level. And the relationship between frequency playing on-line game with aggressive behavior of teenagers in Chiang Mai province at 0.05 statistical significant level.



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved