สารบัญ

		หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย		ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ		ข
กิตติกรรมประกาศ		ค
สารบัญ		ง
สารบัญตาราง		จ
บทที่ 1	**บทนำ**	1
บทที่ 2	**ทบทวนวรรณกรรม**	6
	แนวคิดเรื่องการสื่อสารระหว่างบุคคล	6
	แนวคิดเรื่องการสื่อสารกลุ่ม	16
	แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์	21
	แนวคิดเรื่องเกมออนไลน์	26
	แนวคิดเรื่องสื่อใหม่	28
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	32
	กรอบแนวคิดในการวิจัย	34
บทที่ 3	**ระเบียบวิธีวิจัย**	36
	วิธีการเชิงปริมาณ	36
	วิธีการเชิงคุณภาพ	38
บทที่ 4	**ผลการวิจัย**	42
	ข้อมูลเชิงปริมาณ	42
	ข้อมูลเชิงคุณภาพ	91
บทที่ 5	**สรุปผล อภิปรายผล และ ข้อเสนอแนะ**	106
	สรุปผล	106
	อภิปรายผล	108
	ข้อเสนอแนะทางการวิจัย	114
	ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	114
บรรณานุกรม		116
ภาคผนวก		118
	ก. แบบสอบถาม	120
	ข. แนวคำถามการสนทนากลุ่ม	126
	ค. แบบคัดกรองผู้ให้ข้อมูล	129
	ง. ประวัติผู้วิจัย	131

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	จำนวนผู้ให้ข้อมูล	42
2	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามอายุ	42
3	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามระดับการศึกษา	43
4	ผู้ให้ข้อจำแนกอาชีพ	43
5	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามรายได้	44
6	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามภูมิลำเนา	44
7	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามจำนวนสมาชิกที่พักในบ้านรวมกัน	45
8	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามอายุที่เริ่มเล่นเกมครั้งแรก	45
9	ผู้ให้ข้อมูลตามวันและเวลาที่เล่นเกม	46
10	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกเกมออนไลน์ที่เล่น	47
11	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและจำนวนตัวละคร	49
12	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและความเหมือนของตัวละคร	49
13	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและอิทธิพลในการสร้างตัวละคร	50
14	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและเหตุผลในการสร้างตัวละคร	50
15	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและสถานที่เล่นเกม	51
16	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและการพบตัวละครอื่นในโลกจริงๆ	51
17	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมต่อเดือน	52
18	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและปัญหาจากการเล่นเกมออนไลน์	52
19	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและเรื่องที่คุยกับตัวละครอื่น	53
20	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและระดับความสุขที่เป็นตัวละคร	53
21	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามกลุ่มอายุและจำนวนตัวละครที่คุยด้วยในแต่ละครั้งที่เล่นเกม	54
22	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามเหตุผลในการสร้างและความสุขที่ได้เป็นตัวละคร	54
23	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามปัญหาจากการเล่นเกมและความสุขที่ได้เป็นตัวละคร	55
24	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามอิทธิพลในการสร้างตัวละครและความสุขที่ได้เป็นตัวละคร	56

ตารางที่ **หน้า**

25	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความวิตกกังวล	57
26	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความโกรธ	58
27	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความเศร้า	59
28	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการคัดค้าน	60
29	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความรอบคอบ	61
30	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความอ่อนแอ ไม่มั่นคง	62
31	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความอบอุ่น	63
32	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความชอบอยู่ร่วมกับผู้อื่น	64
33	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการชอบแสดงความเป็นเจ้าของ	65
34	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความกระตือรือร้น	66
35	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการชอบความตื่นเต้น	67
36	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการมองโลกในแง่ดี	68
37	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการชอบต่อสู้ / ชอบความรุนแรง	69
38	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการชอบหาประสบการณ์ใหม่	70
39	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการชอบเรียนรู้	71
40	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการชอบอ่าน	72
41	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความเชื่อใจคนง่าย	73
42	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความตรงไปตรงมา	74
43	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการเห็นแก่คนอื่น	75
44	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความว่าง่าย ไม่ขัดคอใคร	76
45	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความถ่อมตน	77
46	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการชอบช่วยเหลือชอบอาสา	78
47	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการมีความสามารถ	79

ตารางที่ **หน้า**

48	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความมีระเบียบ	80
49	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการเคารพกฎเกณฑ์	81
50	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการชอบต่อสู้เพื่อความสำเร็จ	82
51	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการมีวินัยในตนเอง	83
52	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการมีบุคลิกมั่นคง	84
53	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านการพูดจาชัดเจน	85
54	ผู้ให้ข้อมูลจำแนกตามลักษณะตนเองและตัวละครด้านความสวย / หล่อ	86
55	ความแตกต่างของนิสัย/บุคลิก ระหว่างผู้เล่นเกมกับตัวละคร	87
56	ค่าเฉลี่ยของลักษณะนิสัยบุคลิกผู้เล่นเกมกับตัวละครและความแตกต่างระหว่างกลุ่ม	89

HUACHIEW CHALERMPRAKIET UNIVERSITY 華僑崇聖大學