

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ค
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ฉ
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การศึกษา	4
1.3 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.4 ขอบเขตของการศึกษา	4
1.5 นิยามศัพท์ทั่วไป	5
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	6
2.1 แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	6
2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	11
2.3 กรอบแนวคิดในการศึกษา	15
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการศึกษา	16
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	16
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล	16
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	16
3.4 วิธีการศึกษา	17

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Copyright © by Chiang Mai University

All rights reserved

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการศึกษา	19
4.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	19
4.2 พฤติกรรมการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์	22
4.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกมสโคมพิวเตอร์	28
4.4 ทักษะที่มีต่อการเล่นเกมสโคมพิวเตอร์	31
บทที่ 5 สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ	34
5.1 สรุปผลการศึกษา	34
5.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย	35
5.3 ข้อเสนอแนะในงานวิจัยขึ้นไป	36
บรรณานุกรม	37
ภาคผนวก	39
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม	40
ประวัติผู้เขียน	44

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
4.1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ	19
4.2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามอายุ	20
4.3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามระดับการศึกษา	20
4.4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเกรดเฉลี่ย	21
4.5 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรายได้จาก ผู้ปกครองต่อวัน	21
4.6 พฤติกรรมการเลือกสถานที่ในการเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา	22
4.7 ความถี่ในการเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา	23
4.8 ช่วงเวลาในการเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา	24
4.9 ระยะเวลาในการเล่นเกมส์แต่ละครั้ง จำแนกตามระดับการศึกษา	25
4.10 การเล่นเกมร่วมกับผู้อื่น จำแนกตามระดับการศึกษา	26
4.11 ประเภทของเกมส์ที่เล่น จำแนกตามระดับการศึกษา	27
4.12 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมส์ แต่ละครั้ง	28
4.13 ลำดับปัจจัยภายในที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา	29
4.14 ลำดับปัจจัยภายนอกที่มีอิทธิพลทำให้ชอบเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา	30
4.15 ทักษณคติของกลุ่มตัวอย่างต่อข้อดีในการเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา	31
4.16 ทักษณคติของกลุ่มตัวอย่างต่อข้อเสียในการเล่นเกมส์ จำแนกตามระดับการศึกษา	33

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
2.1 พฤติกรรมมนุษย์ที่ถูกกระตุ้นโดยปัจจัยที่เป็นสาเหตุหรือ Input ต่างๆ หรือ Inputs ต่าง ๆ	7
2.2 แบบจำลองถึงพฤติกรรมผู้บริโภค	8
2.3 สาเหตุของการเกิดพฤติกรรม	10
2.4 กรอบแนวคิดในการศึกษา	15



16



ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved