

**ผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าว:
กรณีศึกษา นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
ในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา**

**Effects of Violent Online Game Playing on Aggressive Behavior:
A Case Study of Lower Secondary School Students
in Nakhon Hat Yai Municipality, Songkhla Province**

สมพรัตน์ ขุนทิพย์¹
Somparat Khuntip
กานดา จันทรไธม์²
Kanda Janyam
ชอลดา พันธุเสนา³
Choladda Pandhusena

Abstract

This research aimed to study online game playing behavior, factors related to online game playing and effects of violent online game playing on aggressive behavior of lower secondary school students in Nakhon Hat Yai Municipality, Songkhla Province. The subjects were 405 Matthayomsuksa 1-3 (Grade 7-9) students. The instrument used was a questionnaire inquiring about the general information, online game playing behavior and aggressive behavior. The data were analyzed using SPSS and the statistics used were frequency, percentage, mean, SD, Chi-square and Multiple Regression Analysis.

¹นักศึกษาระดับปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนามนุษย์และสังคม คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

Student's the Degree of Master of Arts in Human and Social Development, Prince of Songkla University

²ดร. อาจารย์ประจำคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตหาดใหญ่

Ph.D, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University, Hat Yai Campus

³รองศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยนราธิวาสราชนครินทร์

Associate Professor Prince of Naradhiwas University

The results of the study showed that the subjects had moderate level of aggressive behavior and high level of fighting-game playing. Most of them had played online games for more than 2 years. They played online games 2 hours each time, 3-4 times a week, mostly on weekends and the expense in playing online game was less than 100 baht/week. It was also found that sex, level of study, time spent in playing the games, the time of the day and the type of game they played were significantly related to their aggressive behavior, and that the level of violent game playing, playing games with strangers, playing games at a friend's home and sex could significantly and positively predict the students' aggressive behavior at 78.7%

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการเล่นเกมออนไลน์ และผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงต่อ พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 จำนวน 405 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไป พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ และ พฤติกรรมก้าวร้าว วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS สถิติที่ใช้คือ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าไคสแคว์ และการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมความก้าวร้าวในระดับปานกลาง มีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทการต่อสู้อยู่ในระดับมาก ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์มากกว่า 2 ปี ใช้เวลาในการเล่นเกมน้อยกว่า 2 ชั่วโมง เล่นเกม 3-4 ครั้งต่อสัปดาห์ ค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน้อยกว่า 100 บาทต่อสัปดาห์ โดยเล่นเกมในวันเสาร์ และ อาทิตย์ มากที่สุด และพบว่า เพศ ชั้นปี เวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนั้นๆ ช่วงเวลาในการเล่น และรูปแบบในการเล่น มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และพบว่า ระดับการเล่น เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง การเล่นเกมกับคนแปลกหน้า การเล่นเกมที่บ้านเพื่อน และ เพศ สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนได้ในทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ได้ร้อยละ 78.7

คำสำคัญ : เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง พฤติกรรมก้าวร้าว นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

บทนำ

เกมออนไลน์จัดเป็นสถานการณ์เด่นที่มีผลกระทบต่อสุขภาพร่างกายและสุขภาพจิตของคนไทยเป็นอันดับที่ 8 จาก 10 สถานการณ์เด่น ซึ่งในปลายปี 2545 มีเกมออนไลน์แพร่ระบาดเพียง 7 เดือน แต่กลับมียอดผู้ลงทะเบียนเล่นเกมสูงถึงวันละ 200,000 คน และยังพบว่าผู้เล่นส่วนใหญ่เป็นเยาวชนที่มีอายุ 10-15 ปี เล่นเกมกันอย่างไม่กินไม่นอน จนนำเกมมาสู่ชีวิตจริง จึงทำให้มีการจัดระเบียบสังคมในที่สุด โดยสิ่งที่น่าเป็นห่วงอีกประการหนึ่งคือ เกมออนไลน์กว่าครึ่งในปัจจุบันมีเนื้อหาแฝงไว้ด้วยความก้าวร้าวรุนแรง มุ่งไปสู่ความเป็นหนึ่ง ต่อสู้แย่งชิงเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนเองต้องการ ผู้เล่นสามารถตอบโต้ได้ทันที และยังมีการกระตุ้นพฤติกรรมก้าวร้าวโดยการให้แต้มหรือรางวัล ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นการปลูกฝังให้ผู้เล่นตอบโต้กับสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยความรุนแรงโดยไม่รู้ตัว สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลกระทบโดยตรงต่อผู้เล่นเกมออนไลน์ (ณรงค์ศักดิ์ พิงใจ, 2549)

จากการศึกษาของคณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยอินเดียนา แห่งประเทศสหรัฐอเมริกา ที่ศึกษาเด็กหนุ่ม-สาว อายุตั้งแต่ 13-17 ปี และไม่เคยมีประวัติพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง พบว่าเด็กที่เล่นเกมเนื้อหารุนแรง มองจะได้รับผลกระทบโดยตรงจากเกม โดยเกิดการกระตุ้นสมองส่วนแสดงอารมณ์ความรู้สึกให้พลุ่งพล่าน และยังไปลดสมรรถภาพของสมองส่วนที่ใช้ควบคุมอารมณ์ด้วย (พิสุทธิชัย เกมโหดทำเด็กก้าวร้าว, 2549) ซึ่งผลการศึกษาที่น่าเป็นครั้งแรกที่มีการวัดผลกระทบการเล่นเกมอันมีผลต่อสมองออกมาได้อย่างเป็นรูปธรรม นับเป็นข้อพิสูจน์ที่มีหลักฐานชัดเจนและชี้ให้เห็นถึงอันตรายในการเล่นเกมที่เนื้อหารุนแรงว่าก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กได้

นอกจากนั้นผลกระทบในทางลบที่เห็นได้ชัดจากการเล่นเกมของเด็กวัยรุ่น คือ เหตุการณ์ที่นักเรียนยิงตัวตาย เนื่องจากเครียดจากการเล่นเกมออนไลน์ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการยิงต่อสู้กัน จนไม่มีเวลาอ่านหนังสือหรือทำการบ้าน ทำให้ผลการเรียนตกต่ำ จึงตัดสินใจยิงตัวตายในที่สุด (สมเกียรติ หงส์แก้ว 2546) ซึ่งเหตุการณ์นี้เป็นอุทาหรณ์ในการเล่นเกมที่ ไม่เหมาะสม จนเสียการเรียนและเกิดปัญหาร้ายแรงถึงชีวิต การที่เยาวชนหลงใหลเกมที่มีความรุนแรงเหล่านี้ จึงเป็นเรื่องที่น่าวิตกจากบุคคลหลายฝ่าย ที่จะต้องควบคุมถึงเนื้อหาของเกมให้มีเนื้อหาที่สร้างสรรค์ และรณรงค์ให้เยาวชนและผู้ปกครองทราบโทษของการเล่นเกมออนไลน์ติดต่อกันเป็นเวลานาน ๆ

จากสาเหตุที่กล่าวมา จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง และผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงต่อการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยผู้วิจัยเลือกศึกษาในเขตพื้นที่เทศบาลนครหาดใหญ่ เนื่องจากในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา มีร้านอินเทอร์เน็ตเปิดบริการเป็นจำนวนมาก จึงเปิดโอกาสให้เด็กสามารถเปิดรับเทคโนโลยีสารสนเทศไม่แตกต่างกันมากนัก ซึ่งผลงานวิจัยครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อวงการศึกษา สถาบันครอบครัวและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (survey research) โดยใช้แบบสอบถาม (questionnaire) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ประชากร

ประชากรที่ทำการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชายและหญิงที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ของโรงเรียนในเขตเทศบาลนครหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา จำนวน 12 โรงเรียน มีนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวนทั้งสิ้น 13,270 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสงขลา เขต 2, 2549)

กลุ่มตัวอย่าง

การกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่าง ใช้สูตร Yamane กำหนดระดับนัยสำคัญที่ .05 ได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 389 คน ในการสำรวจได้เพิ่มจำนวนขนาดกลุ่มตัวอย่างเป็น 405 คน เพื่อป้องกันการสูญหายและไม่ได้รับการตอบกลับของแบบสอบถาม การกำหนดกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเทียบสัดส่วน (Proportional Stratified Random Sampling) ของแต่ละโรงเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ ระดับชั้นเรียน ผลการศึกษา รายได้ของนักเรียน (จากผู้ปกครอง) สถานภาพทางครอบครัว การอบรมเลี้ยงดู และการใช้เวลาของครอบครัว ส่วนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ ประเภทเกมที่เล่น วันและระยะเวลาในการเล่น และรูปแบบการเล่น เกม ลักษณะข้อคำถามเป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ (4 3 2 1 0) จำนวน 14 ข้อ

และเป็นคำถามแบบเลือกตอบ จำนวน 5 ข้อ ส่วนที่ 3 แบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว ลักษณะคำถามเป็นแบบประเมินค่า 5 ระดับ (4 3 2 1 0) จำนวน 58 ข้อ

การตรวจสอบคุณภาพแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านตรวจสอบ เพื่อหาค่าความตรงเชิงเนื้อหา หลังจากนั้นนำแบบสอบถามมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมตามความคิดเห็น และข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ จากนั้นนำไปทดสอบกับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (reliability) พบว่าแบบวัดพฤติกรรมก้าวร้าว ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .85

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ทางสถิติ โดยการประมวลผลข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS โดยใช้ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน อธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง และพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ใช้ค่า ไคสแควร์ (chi-square) วิเคราะห์ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์และพฤติกรรมก้าวร้าว ใช้สถิติการวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณ (multiple regression analysis) วิเคราะห์ผลกระทบของปัจจัยส่วนบุคคลและพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื่อหารุนแรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

ผลการวิจัย

ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่าง 405 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 65.5 มีระดับเกรดเฉลี่ย 2.50-2.99 คิดเป็นร้อยละ 30.6 นักเรียนที่ได้รับเงินค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์ น้อยกว่า 400 บาท คิดเป็นร้อยละ 64.2 สถานภาพของบิดามารดาอยู่ร่วมกัน ร้อยละ 73.6 กลุ่มตัวอย่างอาศัยอยู่กับบิดามารดา ร้อยละ 68.6 มีพี่น้อง 3 คนขึ้นไป ร้อยละ 44 บิดามารดามีการศึกษาในระดับมัธยมศึกษา ร้อยละ 40.5 และร้อยละ 35.3 อาชีพของบิดา รับจ้างทั่วไป ร้อยละ 33.8 อาชีพของมารดา ค้าขาย ร้อยละ 37 รายได้เฉลี่ยของครอบครัว 12,001 บาทขึ้นไปต่อเดือน ร้อยละ 36 วิธีการอบรมเลี้ยงดูแบบให้อิสระทั้งความคิดและการกระทำ ร้อยละ 29.1 และร้อยละ 44.7 มีการใช้เวลาของครอบครัวต่อเด็ก 5-7 วัน/สัปดาห์

พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้ง 405 คน เล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื่อหารุนแรงทั้งหมด โดย

เล่นเกมต่อสู้ในระดับมาก (mean =2.52) ขณะที่เล่น เกมยิง (mean =2.11) เกมผจญภัย (mean =1.74) และเกมสวมบทบาท (mean =1.72) อยู่ในระดับปานกลาง ส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์นานมากกว่า 2 ปี ร้อยละ 38.5 ใช้เวลาในการเล่นเกมแต่ละครั้ง 2 ชั่วโมง ร้อยละ 38 ความถี่ในการเล่นเกมต่อสัปดาห์ 3-4 ครั้ง ร้อยละ 41.2 โดยเล่นเกมในวันเสาร์-อาทิตย์ อยู่ในระดับมากที่สุด (mean =3.35) ช่วงเวลาในการเล่นเกม ระหว่าง 12.00-16.00 น. ร้อยละ 42 มีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมต่อสัปดาห์น้อยกว่า 100 บาท ร้อยละ 64.7 กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมออนไลน์กับเพื่อนอยู่ในระดับมาก (mean =2.86) เล่นเกมที่ร้านให้บริการอินเทอร์เน็ตอยู่ในระดับมาก (mean =3.16) และส่วนใหญ่สาเหตุของการเล่นเกมออนไลน์ คือ เล่นเพื่อคลายเครียดจากการเรียน ร้อยละ 77.8

ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์

พบว่านักเรียนชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทต่อสู้ ยิง ผจญภัย สวมบทบาท ระยะเวลาในการเริ่มเล่นเกม และรูปแบบของการเล่นเกมโดยเล่นเกมในวันเสาร์-อาทิตย์ มากกว่านักเรียนหญิง และยังพบว่านักเรียนชายมีการใช้เวลาของการเล่นเกมแต่ละครั้ง ช่วงเวลาในการเล่นเกม และรูปแบบของการเล่นเกมโดยเล่นเกมกับพี่น้อง เล่นเกมกับคนแปลกหน้า มากกว่านักเรียนหญิง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีพฤติกรรมการเล่นเกมต่อสู้เป็นประจำมากที่สุด โดยใช้เวลาในการเล่นเกมแต่ละครั้งมากที่สุด ส่วนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีพฤติกรรมการเล่นเกมสวมบทบาทเป็นประจำมากที่สุด โดยเล่นเกมในวันจันทร์-ศุกร์มากที่สุด ส่วนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีพฤติกรรมการเล่นเกมในช่วงเวลาระหว่าง 12.00-16.00 น. มากที่สุด และยังพบว่านักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยระหว่าง 2.00-2.49 มีพฤติกรรมการเล่นเกมประเภทต่อสู้เป็นประจำมากที่สุด โดยพบว่านักเรียนทุกช่วงระดับเกรดเฉลี่ยมีพฤติกรรมการเล่นเกมในช่วงเวลาระหว่าง 12.00-16.00 น.

นักเรียนที่มีรายได้ต่อสัปดาห์มากจะเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน้อย โดยพบว่านักเรียนที่มีรายได้ 801 บาทขึ้นไป ต่อสัปดาห์ ใช้เงินในการเล่นเกมต่อสัปดาห์ มากกว่า 201 บาท มากที่สุด โดยนักเรียนที่มีรายได้ต่อสัปดาห์น้อยจะเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน้อย และพบว่านักเรียนที่มีรายได้ต่ำกว่า 400 บาท ต่อสัปดาห์ ใช้เงินในการเล่นเกมน้อยกว่า 100 บาท มากที่สุด

นักเรียนที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบเคร่งครัด เล่นเกมในช่วงเวลา 12.00-16.00 น. และเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมน้อยกว่า 100 บาท ต่อสัปดาห์ มากที่สุด ส่วนนักเรียนที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบให้อิสระทั้งความคิดและการกระทำ เล่นเกมในช่วงเวลา 16.00-20.00 น. และเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมมากกว่า 201 บาท ต่อสัปดาห์ มากที่สุด และยังพบว่าในช่วงเวลา 20.00-24.00 น. เป็นต้นไป มีนักเรียนที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบให้อิสระทั้งความคิดและการกระทำเล่นเกมมากที่สุด ส่วนนักเรียนที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลย จะเล่นเกมกับคนแปลกหน้า และเล่นเกมวันจันทร์ถึงวันศุกร์ เป็นประจำมากที่สุด ขณะที่นักเรียนที่ได้รับการเลี้ยงดูแบบเคร่งครัดจะไม่เล่นเกมกับคนแปลกหน้าเลย นอกจากนี้พบว่า นักเรียนที่ครอบครัวยุติเวลา (5-7 วันต่อสัปดาห์) เล่นเกมมานานมากที่สุด โดยเล่นเกมมานานมากกว่า 2 ปี และใช้เวลาในการเล่นเกมนานครั้งละ 2 ชั่วโมงมากที่สุด

การเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงกับพฤติกรรมก้าวร้าว

พบว่านักเรียนที่เล่นเกมต่อสู้ เกมสวมบทบาทเป็นประจำ นักเรียนที่เล่นเกมยิงบ๊อย ๆ มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด นักเรียนที่เล่นเกมครั้งละ 2 ชั่วโมง นักเรียนที่เล่นเกมกับเพื่อน บ๊อย ๆ นักเรียนที่เล่นเกมกับคนแปลกหน้าเป็นประจำ มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด และพบว่า นักเรียนชายมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่านักเรียนหญิง และนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด

ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนที่เล่นเกมออนไลน์

จากการผลการวิเคราะห์ด้วยสถิติถดถอยพหุคูณ ด้วยวิธี Stepwise พบว่ามี 4 ตัวแปร ได้แก่ ระดับการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง การเล่นเกมออนไลน์กับคนแปลกหน้า เพศ และการเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเพื่อน สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนได้ในทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 โดยสามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมก้าวร้าวได้ร้อยละ 78.7 ดังแสดงในตารางที่ 1

**ตาราง 1 การวิเคราะห์ถดถอยแบบพหุคูณของปัจจัยส่วนบุคคลและการเล่นเกมออนไลน์
ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน**

ปัจจัยพยากรณ์	B	S. E.	β	t	Sig.
ค่าคงที่	-.015	.058		.0258	.797
ระดับการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหา รุนแรง	.968	.029	.849	33.557**	.000
การเล่นเกมออนไลน์กับคนแปลกหน้า	.029	.012	.060	2.474*	.014
เพศ	.069	.034	.051	2.008*	.045
การเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเพื่อน	.027	.013	.048	1.993*	.047
$R^2 = .787$, $R^2_{adj} = .785$, $F = 368.774$, $Sig = .000$					

อภิปรายผล

ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่า นักเรียนชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมากกว่านักเรียนหญิง รวมทั้งเล่นเกมในวันเสาร์ และวันอาทิตย์ ใช้เวลาในการเล่นเกมนั้นแต่ละครั้ง โดยเล่นเกมกับพี่น้อง และเล่นเกมกับคนแปลกหน้ามากกว่าเพศหญิง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมาที่พบว่า ผู้ชายมีพฤติกรรมการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมากกว่าผู้หญิง (วิลโลว์ตันน์ วัฒนไวยุทธชัย 2547, Griffith, Mark & Hunt 1995) ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากเพศชายนิยมเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ในขณะที่เพศหญิงนิยมเล่นเกมประเภทฝึกสมองและสร้างความเพลิดเพลิน รวมทั้งเพศชายมีกิจกรรมเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์มากกว่าเพศหญิง (วิลโลว์ตันน์ วัฒนไวยุทธชัย 2547 Griffith, Mark & Hunt 1995)

เมื่อพิจารณาในส่วนของชั้นปีและผลการเรียน พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนที่มีเกรดเฉลี่ยระหว่าง 2.00-2.49 มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงประเภทการต่อสู้มากที่สุด และพบว่า นักเรียนทุกช่วงระดับเกรดเฉลี่ย เล่นเกมในช่วงเวลาระหว่าง 12.00-16.00 น. มากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมาที่พบว่า นักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในช่วงกลางวัน (จิรดา มหาเจริญ 2547) สอดคล้องกับแนวคิดของ Dennis and Seven (1993) ที่กล่าวว่าปัจจัยคุณลักษณะของ

ประชากรได้แก่ ระดับการศึกษา ผลการเรียนรู้ เป็นปัจจัยที่สัมพันธ์ และมีอิทธิพลต่อพฤติกรรม การเปิดรับสื่อออนไลน์

นักเรียนที่มีรายได้ต่อสัปดาห์มากจะเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนานกว่านักเรียน ที่มีรายได้ต่อสัปดาห์น้อยกว่า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่า รายได้มีความสัมพันธ์กับ พฤติกรรมการเลือกเล่นเกม (ประกายทิพย์ นิยมรัฐ 2547, Lieberman, 1981) ทั้งนี้อาจ เป็นผลมาจากการที่เด็กได้รับค่าใช้จ่ายต่อสัปดาห์สูง มาจากครอบครัวที่มีฐานะค่อนข้างดีที่มี รายได้ต่อครอบครัวสูง ซึ่งการเล่นเกมน่าจะสัมพันธ์กับสภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งการที่ บิดามารดาของเด็กมีฐานะดี ลูก ๆ ก็มักจะเล่นเกมที่สิ้นเปลืองมาก รวมทั้งการเล่นเกมตามร้าน อินเทอร์เน็ตก็ต้องเสียค่าชั่วโมงในการเล่นเกมนั้น ดังนั้นจึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่ผู้ที่มีรายได้มากกว่า จึงเล่นเกมเป็นประจำได้มากกว่า

และเมื่อพิจารณาปัจจัยเรื่องการอบรมเลี้ยงดูกับพฤติกรรมการเล่นเกม กลับพบว่า พ่อแม่ที่เลี้ยงดูแบบให้อิสระทั้งความคิดและการกระทำ เป็นเด็กที่เล่นเกมในช่วงเย็น และ กลางคืนมากที่สุด และเสียค่าใช้จ่ายในการเล่นเกมนาน และยังพบว่านักเรียนที่ได้รับการ เลี้ยงดูแบบปล่อยปละละเลยจะเล่นเกมกับคนแปลกหน้ามากที่สุด ในขณะที่นักเรียนที่ได้รับการ เลี้ยงดูแบบเคร่งครัด จะเล่นเกมในช่วงกลางวันมากที่สุด รวมทั้งเสียค่าใช้จ่ายในการเล่น เกมน้อย และไม่เล่นเกมกับคนแปลกหน้าเลย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่า การอบรม เลี้ยงดูจากผู้ปกครองมีผลต่อพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ (วิไลรัตน์ วัฒนไวยุทธชัย 2547, กรมสุขภาพจิต 2546) ซึ่งหากผู้ปกครองไม่ฝึกให้เด็กมีวินัยในตนเอง ขาดกติกาที่ใช้ปฏิบัติ ร่วมกันในบ้าน ยอมตามใจเด็ก ใจอ่อนไม่ทำโทษเมื่อทำผิด สมาชิกภายในครอบครัวต่างคน ต่างอยู่ ขาดกิจกรรมในครอบครัว จึงส่งผลให้เด็กหาทางออกโดยการเล่นเกมนั้น ในขณะที่ผู้ปกครอง บางรายไม่เห็นความจำเป็นที่ต้องควบคุมการเล่นเกมนั้น รวมทั้งอาจพอใจที่เด็กเล่นเกมอย่างเงียบ ๆ ไม่รบกวน (กรมสุขภาพจิต, 2546) ซึ่งจากการศึกษาครั้งนี้พบว่า นักเรียนที่ครอบครัวใช้เวลา มากจะเล่นเกมครั้งละ 2 ชั่วโมงมากที่สุด มากกว่านักเรียนที่ครอบครัวให้เวลาน้อย ดังนั้น ถึงแม้พ่อแม่จะมีเวลาให้ลูกมาก แต่ถ้าไม่สามารถจะพูดคุย อบรมสั่งสอน หรือปลูกฝังทัศนคติ ที่ดี หรือขาดการทำกิจกรรมร่วมกันในครอบครัว ก็ยังคงทำให้เด็กติดเกมอยู่เช่นเดิม แม้ว่า ครอบครัวจะมีเวลาให้มากก็ตาม (จิรดา มหาเจริญ 2547)

เมื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงกับ ความก้าวร้าว พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง มีความสัมพันธ์กับ

พฤติกรรมก้าวร้าวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยพบว่า นักเรียนที่เล่นเกมต่อสู้ เกมสวมบทบาทเป็นประจำ และเกมยิงบ๊อย ๆ เล่นเกมครั้งละ 2 ชั่วโมง เล่นเกมกับพี่น้อง และเล่นเกมกับคนแปลกหน้าเป็นประจำ จะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิลเลียมส์ วัฒนไวยุทธชัย (2547) สุชาดา สัจจสันกวมไตร (2542) และอรณลิน ไชยวสุ (2547) ที่พบว่า การเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็ก ทั้งนี้เกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง ก้าวร้าว และไม่สร้างสรรค์ ส่งผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญา การเรียนรู้ อารมณ์ ตลอดจนพฤติกรรมที่แสดงออกของผู้เล่นในทางลบ (สุชาดา สัจจสันกวมไตร 2542) ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของเด็กในระยะยาว ซึ่งสังเกตได้จากการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ภายหลังการเล่นเกมน้อย เนื้อหาของเกมจะค่อย ๆ ซึมซับจนก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว และนำมาใช้ในชีวิตจริงได้ ซึ่งหากเด็กเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงติดต่อกันยาวนาน จะนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงที่เพิ่มขึ้น ตามความรุนแรงของเนื้อหา (อรณลิน ไชยวสุ 2547, Cooper & Mackie 1986) ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ มีการใช้ความรุนแรงในการเล่นเกมนานเป็นระยะเวลาเวลานานเป็นแรงเสริม ให้เด็กเห็นว่า ความรุนแรงเป็นเรื่องปกติ ซึมซับเข้าสู่ชีวิตจริงจนกลายเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว (Kinder, 1991)

นอกจากนี้ยังพบว่า ระดับการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง การเล่นเกมนกับคนแปลกหน้า การเล่นเกมนที่บ้านเพื่อน และเพศ สามารถร่วมกันทำนายพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กนักเรียนได้ในทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยสามารถทำนายพฤติกรรมความก้าวร้าวได้ร้อยละ 78.7 ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นเป็นวัยที่กำลังเข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งจะมีปัญหาทางพฤติกรรมก้าวร้าว และส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง อีกทั้งเด็กผู้ชายจะมีการรับรู้ความรุนแรงได้มากกว่าเด็กผู้หญิง และจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในเวลาต่อมา (ศิริวรรณ ปุ่นคอน 2547, Bandura 1973) นอกจากนี้ การที่เด็กเล่นเกมกับคนแปลกหน้าทำให้สามารถแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้อย่างอิสระ ตลอดจนการเลียนพฤติกรรม และการได้แรงเสริมแรงเชียร์สามารถกระตุ้นให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้มากขึ้น (Bandura, 1977) และการที่เด็กไปเล่นเกมที่บ้านเพื่อน หากไม่มีผู้ปกครองคอยดูแล เด็กก็จะสามารถเล่นเกมนกันได้อย่างอิสระ ซึ่งการเล่นเกมนออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง อาทิ พญายักษ์ ต่อสู้หรือยิง ในระดับมาก จะส่งผลให้เกิดการซึมซับความก้าวร้าวโดยไม่รู้ตัว (สุชาดา สัจจสันกวมไตร 2542, อรณลิน ไชยวสุ 2547, Cooper & Mackie 1986) ดังนั้นการที่เด็กเล่นเกมพวกนี้ยังมากเท่าไร ก็จะส่งผลให้เด็กมีโอกาสซึมซับพฤติกรรมก้าวร้าวได้มากขึ้น นำไปสู่การเกิดพฤติกรรมเลียนแบบนำมาใช้ในชีวิตจริงได้

สรุปผลการศึกษา

ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง มีผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว โดยพบว่า ระดับการเล่นเกมออนไลน์ การเล่นเกมกับคนแปลกหน้า การเล่นเกมที่บ้านเพื่อน และนักเรียนเพศชาย ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนในทางบวก ดังนั้นผู้ที่มีส่วนรับผิดชอบในการพัฒนาเด็ก ควรได้มีแนวทางในการสร้างภูมิคุ้มกันให้แก่เด็ก โดยเริ่มจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง และสถาบันการศึกษา ควรได้พิจารณาถึงการปลูกฝังความคิดให้กับเด็ก โดยการพูดคุยทำความเข้าใจกับเด็ก การสร้างกติการ่วมกัน โดยการจัดตารางเวลา การเล่นเกมออนไลน์อย่างเหมาะสม รวมทั้งหากิจกรรมร่วมกับเด็กในช่วงวันหยุด เสาร์ อาทิตย์ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่นักเรียนเล่นเกมออนไลน์มากที่สุด รวมทั้งการทำความเข้าใจร่วมกันของผู้ปกครองนักเรียนในการร่วมกันสอดส่องพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียน ทั้งนี้เนื่องจากพบว่า การเล่นเกมออนไลน์ที่บ้านเพื่อนเป็นปัจจัยหนึ่งที่สามารถพยากรณ์ พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียน นอกจากนี้สถานศึกษาควรหาวิธีการในการลดระดับ การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กนักเรียนเนื่องจาก พบว่านักเรียนเล่นเกมออนไลน์ขณะที่อยู่โรงเรียนด้วย โดยอาจจำกัดเวลาในการเข้าถึงเกมออนไลน์ หรือป้องกันไม่ให้นักเรียนสามารถเข้าถึงเว็บไซต์ที่มีเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรง ตลอดจนชักชวนให้เด็กนักเรียนทำกิจกรรมที่สร้างสรรค์ ตามความสนใจ ในช่วงเวลาพัก ก็จะเป็นช่องทางหนึ่งที่จะช่วยลดพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหารุนแรงของนักเรียนลงได้

เอกสารอ้างอิง

กรมสุขภาพจิต. สุขภาพจิต [ออนไลน์]. (2546). เข้าถึงได้จาก :

<http://www.bangkokmentalhealth.com>. [23 กรกฎาคม 2550].

จิรดา มหาเจริญ. (2547) การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบจากการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ณรงค์ศักดิ์ พิงใจ. (2549) Online Station. นิตยสารวีคลี่ออนไลน์, 3(9): 45.

ประกายทิพย์ นิยมรัฐ. (2547) ปัจจัยทางสังคมและความรู้สึกแสวงหาสิ่งตื่นเต้นเร้าใจให้สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ในกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พันธุ์ทิพย์ กาญจนะจิตรา สายสุนทร. (2546) เกมคอมพิวเตอร์และผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในสังคมไทย. วารสารสิทธิมนุษยชน, 2 (11): 19-20.

พิสุนันต์ เกมโหดทำเด็กก้าวร้าว [ออนไลน์]. (2549). เข้าถึงได้จาก :

http://www.dmh.go.th/sty_libnews/news/view.asp?id=5868 [13 กรกฎาคม 2550].

วิไลรัตน์ วัฒนไวยุทธชัย. (2547) การศึกษาพฤติกรรมก้าวร้าวจากการเล่นเกมออนไลน์ที่มีผลกระทบต่อเด็กอายุ 12-15 ปี ในเขตกรุงเทพมหานคร วิทยานิพนธ์ครุศาสตรอุตสาหกรรมมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.

ศิริวรรณ ปุ่นคอน. (2547) ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประจวบคีรีขันธ์ วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สมเกียรติ หงส์แก้ว. (2546) สังคมไทยยุคไอทีว่าด้วยเกมออนไลน์สร้างสรรค์หรือทำลาย. เดลินิวส์ 17 กรกฎาคม 2546.

สมพร สุทัศนีย์. (2530) ปัจจัยที่มีต่อความสัมพันธ์เชิงสาเหตุกับพฤติกรรมก้าวร้าวของโรงเรียนในเขตกรุงเทพมหานคร วิทยานิพนธ์ครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสงขลา เขต 2. (2549) จำนวนนักเรียนโรงเรียนมัธยมในจังหวัด
สงขลา ปีการศึกษา 2549. สงขลา: สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสงขลา เขต 2.
- สุชาดา ลัจจสันกาวไมตรี. (2542) *ทักษะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบ
ที่มีต่อเยาวชน* วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรณลิน ไชยวสุ. (2547) *พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6
ที่อ่านหนังสือการ์ตูนและเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง* วิทยานิพนธ์
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Bandura, A. (1973) *Aggression: A Social learning analysis*. Englewood Cliffs:
Prentice Hall.
- Bandura, A. (1977) *Social learning theory*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Cooper, J. and Mackie, D. (1986) Video game and aggression in children.
Journal of Applied Social Psychology , 19: 726-744.
- Dennis, M. And Sven W. (1993) *Communication Models for the Study of Mass
Communication*. 2nd ed. London: Longman.
- Griffith, M., D., and Hunt, N. (1995) Computer Game Playing in Adolescence:
Prevalence and Demographic Indicators. *Journal of Community and
Applies Social Psychology*. 5 (3): 189-193
- Kinder, M. (1991) *Playing with Power on Movie, Television and Video Game:
From Muppet Babies to Teenager Mutant Ninja Turtles*. Berkley:
University of California Press.
- Lieberman, D. (1981) *Television and Computer: Children's Patterns of Media
Use and Achievement*. California: Saze Publication Inc.