

ทัศนคติและพฤติกรรมรุนแรงกับการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ในกรุงเทพมหานคร

Violent Game Engagement, Attitudes toward Violence, and Violent Behavior of Emerging Adulthood in Bangkok

ภากร คุณพิโน¹ และ พรทิพย์ สัมปัตตะวนิช²

Pakhon Khunpino¹ and Pornthip Sampattavanija²

สาขาการจัดการการสื่อสารองค์กร คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กรุงเทพมหานคร 10200¹

Corporate Communication Management, Faculty of Journalism and Mass Communication,

Thammasat University, Bangkok 10200 Thailand¹

สาขาการจัดการการสื่อสารองค์กร คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ กรุงเทพมหานคร 10200²

Corporate Communication Management, Faculty of Journalism and Mass Communication,

Thammasat University, Bangkok 10200 Thailand²

*Corresponding Author E-mail: tobpyrag09@gmail.com

(Received: July 7, 2021; Revised: August 8, 2021; Accepted: September 6, 2021)

บทคัดย่อ

อิทธิพลของสื่อวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงกับปัญหาพฤติกรรมรุนแรงเป็นประเด็นที่ถูกพูดถึงในสังคมเป็นเวลานานแต่ยังไม่สามารถสรุปได้ว่าสื่อวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงนั้นเป็นสาเหตุที่นำไปสู่พฤติกรรมรุนแรงจริงหรือไม่

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความภูมิใจในตนเอง รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงกับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรง และความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงกับพฤติกรรมรุนแรง ใช้ระเบียบวิจัยเชิงปริมาณ เก็บแบบสอบถาม

ออนไลน์จากกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่อายุระหว่าง 20-25 ปี รวมทั้งเคยเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรง จำนวน 400 คน และนำไปวิเคราะห์ด้วยสถิติต่าง ๆ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าสถิติ t-test การวิเคราะห์ความแปรปรวน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชาย มีการศึกษาระดับปริญญาตรี มีอาชีพเป็นนักศึกษา มีรายได้เฉลี่ยจากการประกอบอาชีพไม่เกิน 15,000 บาท มีวิดีโอเกมหรือคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมาแล้ว 10 ปี เฉลี่ยวันละ 3 ชั่วโมง/วัน เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจำนวน 10 เกม และชื่นชอบเกมที่มีเนื้อหารุนแรงประเภทผจญภัยมากที่สุด นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างมีความภูมิใจในตนเองระดับมาก (3.59) เติบโตมากับรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ในระดับมาก (3.74) มีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงระดับน้อย (1.65) และมีพฤติกรรมรุนแรงอยู่ในระดับต่ำ (0.32)

ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่าลักษณะทางประชากร ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษาอาชีพ และรายได้ที่แตกต่างกันมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงไม่แตกต่างกัน มีเพียงการเป็นเจ้าของวิดีโอเกมหรือคอมพิวเตอร์ที่แตกต่างกันจะมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงแตกต่างกัน นอกจากนี้รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรง แต่ความภูมิใจในตนเองมีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงที่ระดับนัยสำคัญ 0.001 ($p < 0.001$) โดยเป็นความสัมพันธ์ทางลบ รวมทั้งการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงประเภทชุดเตอร์มีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ($p < 0.05$) โดยเป็นความสัมพันธ์ทางบวก และสุดท้ายทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรุนแรงที่ระดับนัยสำคัญ 0.001 ($p < 0.001$) โดยเป็นความสัมพันธ์ทางบวก

คำสำคัญ: เกมที่มีเนื้อหารุนแรง, ทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรง, พฤติกรรมรุนแรง, วัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่

Abstract

The link between violent video game playing and violent behavior has long been a social issue but unidentified stated its relationships.

This research aims to study the correlation between self-esteem, authoritative parenting style, violent gaming behavior, and attitudes toward violence as well as examining the correlation between attitudes toward violence and violent behavior. Quantitative research was done, with data collected by online questionnaires. 400 samples were emerging adulthood aged between 20 and 25 who have played violent games. The obtained data were analyzed by statistics including percentage, mean, t-test, ANOVA, and the Pearson product-correlation. The were that most samples were male, having earned bachelor's degrees while working at jobs paying an average monthly salary of less than 15,000 baht, and owning videogames or computers. Most samples had played 10 violent games for 10 years for an average of 3 hours daily, favoring adventure-themed violent games. Samples had a high level of self-esteem (3.59), were raised by authoritarian parents (3.74), expressed minimal positive attitudes toward violence (1.65), and displayed a low level of violent behavior (0.32).

Sample ownership of videogames or computers influenced attitudes toward violence, but sample gender, educational level, occupation, and average monthly income had no influence on attitudes toward violence. Authoritarian parenting and violent gaming behavior had no correlation with attitudes about violence, while self-esteem was negatively correlated to attitudes about violence at a statistically significant level of 0.001; playing adventure-themed violent games was positively correlated to attitudes about violence at a statistically significant level of 0.05 and attitudes toward violence were positively correlated to violent behavior at a statistically significant level of 0.001.

Keywords: Violent Games, Attitudes about Violence, Violent Behavior, Emerging Adulthood

บทนำ

การพัฒนาด้านเทคโนโลยีเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ข้อจำกัดในออกแบบผลิต และพัฒนาเกมลดลง ผู้ออกแบบเกมสามารถผลิตสื่อวิดีโอเกมที่มีความสมจริงมากกว่าในอดีต ส่งผลทำให้ทั้งเนื้อหาของเกม ระบบการเล่น เสียง หรือภาพประกอบมีความสมจริงมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด การเล่นเกมในปัจจุบันจึงไม่ใช่เพียงการเล่นเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียวแต่ยังเป็นการสะท้อนถึงมุมมองบางอย่างที่ผู้พัฒนาเกมต้องการให้ผู้เล่นได้รับ รวมทั้งประสบการณ์บางอย่างขณะเล่นวิดีโอเกม

รายงานประจำปีของ Newzoo (2020) ได้สรุปข้อมูลเกี่ยวกับแนวโน้มของตลาดอุตสาหกรรมสื่อวิดีโอเกมประจำปี 2563 โดยระบุว่าทุกกลุ่มตลาดวิดีโอเกมมีกำไรสุทธิเพิ่มขึ้นทุกกลุ่ม โดยกลุ่มตลาดเกมโทรศัพท์มือถือเป็นกลุ่มที่มีกำไรสูงที่สุดคิดเป็นร้อยละ 40 ของจำนวนกำไรสุทธิทั้งหมด รองลงมาเป็นกลุ่มตลาดวิดีโอเกมคอนโซล คิดเป็นร้อยละ 28 นอกจากนี้ในรายงานฉบับเดียวกันยังระบุว่ากลุ่มอายุที่เล่นวิดีโอเกมส่วนใหญ่เป็นคนในกลุ่มอายุ 21-30 ปี และ We are social (2021) ได้รายงานสถานการณ์การใช้สื่อดิจิทัลทั่วโลก โดยระบุว่าประเทศไทยเป็นประเทศที่มีผู้เล่นวิดีโอเกมมากที่สุดเป็นอันดับ 1

อิทธิพลของสื่อโดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อวิดีโอเกมที่มีต่อพฤติกรรมรุนแรงของผู้เล่นเกม (Media Consumer) เป็นประเด็นที่มีการศึกษามาเป็นเวลานานและยังมีข้อถกเถียงกันอยู่มากมาย โดยตามแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Bandura (1977 อ้างถึงใน ศศพร งามสกุลรุ่งโรจน์, 2550) หากสื่อวิดีโอเกมนำเสนอพฤติกรรมรุนแรงในลักษณะที่ทำให้ผู้เล่นรับรู้ว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องรวมทั้งได้รางวัลจากการแสดงพฤติกรรมรุนแรงนั้น ความรุนแรงดังกล่าวจะมีอิทธิพลอย่างมากต่อผู้เล่นเกมที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเลียนแบบตามที่ปรากฏในสื่อวิดีโอเกม โดยเฉพาะผู้ที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงเป็นประจำและต่อเนื่อง (Heavy Players) จะมีความเคยชินต่อความรุนแรง (Habituation) (ซูซีย์ สมิตธิไกร, 2564) และอาจมีผลทำให้บุคคลเกิดบรรทัดฐานใหม่ที่ยอมรับการแสดงพฤติกรรมรุนแรง ซึ่งผู้ศึกษานำแนวคิดและ

ทฤษฎีดังกล่าวมากำหนดเป็นกรอบในการศึกษา

อย่างไรก็ตาม ประเด็นเรื่องเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏในเกม มักถูกตั้งคำถามถึงความเหมาะสมมาโดยตลอด และส่วนใหญ่สื่อวิดีโอเกม มักถูกตีตราว่าเป็นต้นเหตุของพฤติกรรมรุนแรงนั้น แม้ว่าจะมีงานวิจัยที่ระบุว่า สื่อวิดีโอเกมมีอิทธิพลต่อการเลียนแบบพฤติกรรมรุนแรง เช่น การศึกษาของ Stojanović (2019) ที่ระบุว่าการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมีผลระทบต่อการรู้คิดเกี่ยวกับความก้าวร้าว (Aggressive Cognition) และการชินชาต่อความรุนแรง (Desensitization to Violent Scenes) แต่ก็ยังมีการศึกษาบางส่วนที่ระบุว่า การเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงไม่ได้ส่งผลต่อพฤติกรรมรุนแรงเสมอไป ดังนั้นผู้ศึกษา ในฐานะที่มีประสบการณ์เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจึงมีความสนใจศึกษาทัศนคติ และพฤติกรรมรุนแรงกับการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ ในกรุงเทพมหานคร เพื่อนำผลการศึกษามาใช้เป็นข้อมูลในการอธิบายปรากฏการณ์ ที่เกิดขึ้นในสังคมเปิดพื้นที่ในการทำความเข้าใจกับปัญหาความรุนแรงที่เกิดขึ้น และเป็นข้อมูลในการป้องกันปัญหาพฤติกรรมรุนแรงที่เกิดขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะทางประชากร รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ ความภูมิใจในตนเอง พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ทัศนคติเชิงบวก ต่อการใช้ความรุนแรง และพฤติกรรมรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ ในกรุงเทพมหานคร
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความภูมิใจในตนเอง รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติเชิงบวกต่อความรุนแรงกับ พฤติกรรมรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่

สมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานที่ 1 กลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีลักษณะทางประชากรต่างกัน มีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงต่างกัน

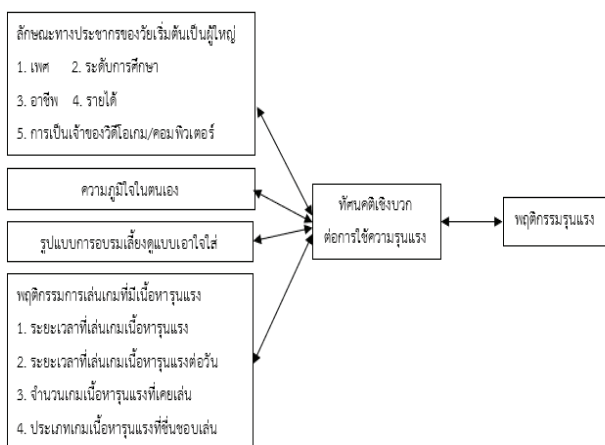
สมมติฐานที่ 2 ความภูมิใจในตนเองมีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่

สมมติฐานที่ 3 การอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่

สมมติฐานที่ 4 พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่

สมมติฐานที่ 5 ทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่

กรอบแนวคิด



แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (Social Cognitive Theory)

ตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ Albert Bandura อธิบายว่าบุคคลเกิดการเรียนรู้พฤติกรรมได้จากการสังเกตผ่านตัวแบบ (Role Model) โดยตัวแบบนี้อาจแสดงพฤติกรรมบางอย่างและได้รับรางวัลจากการแสดงพฤติกรรมนั้นออกมา ซึ่งรูปแบบของรางวัลจะแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ตัวแบบดังกล่าวไม่จำเป็นต้องเป็นคนที่มีความจริง หากเป็นอะไรก็ได้ที่ปรากฏอยู่ในสื่อและรวมถึงสื่อวิดีโอเกมด้วยเช่นกัน (Potter, 2012) (Bandura, 1989) ระบุว่าการเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องพิจารณาในมิติการแสดงออกเพียงอย่างเดียว แต่เมื่อบุคคลได้ความรู้ใหม่ ๆ (Acquired) ก็ถือว่าบุคคลนั้นได้เกิดการเรียนรู้แล้วแม้ว่าจะยังไม่มีการแสดงเป็นพฤติกรรมออกมา ดังนั้นการเรียนรู้ในความหมายของ (Bandura, 1989) จึงเน้นไปที่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายใน โดยไม่จำเป็นที่จะต้องมีการแสดงออก (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต, 2562) ทั้งนี้ตามแนวคิดพื้นฐานของทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมนั้นเชื่อว่าพฤติกรรมของบุคคลไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อมเท่านั้น แต่ต้องมีปัจจัยส่วนบุคคลร่วมด้วย และการร่วมของปัจจัยส่วนบุคคลนี้ต้องร่วมกันในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันและกัน (Reciprocal Determinism) กับปัจจัยด้านพฤติกรรมและปัจจัยสภาพแวดล้อม แต่ทั้ง 3 ปัจจัยนี้อาจไม่ได้มีอิทธิพลในการกำหนดซึ่งกันและกันอย่างเท่าเทียม บางปัจจัยอาจมีอิทธิพลมากกว่าอีกปัจจัย และอิทธิพลของปัจจัยทั้ง 3 ไม่ได้เกิดขึ้นพร้อมกันในแต่ละบุคคล หากแต่ต้องอาศัยเวลาในการที่ปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งจะมีผลต่อการกำหนดปัจจัยอื่น ๆ (Bandura, 1989)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ส่วนใหญ่แล้วมนุษย์ใช้วิธีการเรียนรู้พฤติกรรมผ่านการสังเกตจากตัวแบบแทบทั้งสิ้น บางครั้งเมื่อบุคคลเรียนรู้พฤติกรรมจากการสังเกตผ่านตัวแบบซึ่งมีความขัดแย้งกับพฤติกรรมเดิมที่บุคคลมีอยู่ จะก่อให้เกิดผลกระทบ 2 ลักษณะ ได้แก่ ผลกระทบแบบยับยั้ง (Inhibitory Effects) และผลกระทบแบบขัดขวางการยับยั้ง (Disinhibitory Effects) ซึ่งผลกระทบที่เกิดขึ้นนั้นมีความเชื่อมโยงกับการแสดงพฤติกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งพฤติกรรมรุนแรง Bryant, Thompson, and Finklea (2013) อธิบายว่า โดยทั่วไปบุคคลจะมีกลไกทางกระบวนการด้านการรู้คิด (Cognitive Techniques) เพื่อสร้างความสมเหตุสมผล

ให้แก่ตนเอง โดยกลไกดังกล่าวจะไปเปลี่ยนทัศนคติต่อพฤติกรรมรุนแรงให้กลายเป็นพฤติกรรมที่ยอมรับได้ของปัจเจกบุคคล

โดยสรุป ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ (Bandura, 1989) อธิบายว่า พฤติกรรมของบุคคลนั้นไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากปัจจัยทางสิ่งแวดล้อมเท่านั้น หากแต่ต้องมีปัจจัยอื่นร่วมด้วย และปัจจัยทั้งหมดนั้นต้องร่วมกัน ในลักษณะที่กำหนดซึ่งกันและกัน ผู้ศึกษาจึงได้นำแนวคิดความสัมพันธ์ของปัจจัย ทั้ง 3 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยทางพฤติกรรม ซึ่งในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้หมายถึงพฤติกรรม การเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ปัจจัยทางสิ่งแวดล้อม หมายถึง รูปภาพการแบบการ อบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ และปัจจัยส่วนบุคคล หมายถึง ความภูมิใจในตนเอง มากำหนดเป็นสมมติฐานในงานวิจัยเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและ พฤติกรรมรุนแรงกับการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงว่ามีอิทธิพลต่อกันหรือไม่อย่างไร รวมทั้งนำแนวคิดเกี่ยวกับกลไกทางกระบวนการด้านการรู้คิดในการสร้างความยอมรับพฤติกรรมรุนแรงมาใช้ออกแบบเครื่องมือในการวัดทัศนคติเชิงบวก ที่มีต่อการใช้ความรุนแรงของผู้ที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง

2. แนวคิดความแตกต่างของบุคคล

การศึกษาพฤติกรรมของบุคคลมักพบเสมอว่า บุคคลแสดงพฤติกรรม ออกมาต่างกันแม้ในสถานการณ์เดียวกัน และบุคคลเดียวกันก็อาจแสดงพฤติกรรม ต่างกันในสถานการณ์เดียวกันแต่ในเวลาที่แตกต่างกัน วันชัย มีชาติ (2556) ระบุว่า การแสดงพฤติกรรมของบุคคลมีสาเหตุที่สำคัญจากปัจจัยสองประการคือ สาเหตุ ภายในนั้นคือตัวบุคคลเอง และปัจจัยภายนอกหรือสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ ที่เกิดขึ้น โดยการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาทบทวนปัจจัยที่ส่งผลให้บุคคลมีความ แตกต่างกัน ดังนี้

2.1 รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู หมายถึง ลักษณะของผู้ปกครอง ที่กระทำต่อผู้ที่อยู่ในความดูแล ทั้งนี้หมายรวมถึงปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันทั้งทางตรง และทางอ้อม ซึ่งมีผลต่อการแสดงออกทั้งภายในและภายนอกของบุคคลในอนาคต โดย Baumrind (1991 as Cited in Arokiasamy, Kanan, & Ismail, 2019) ใช้ปัจจัยด้านการควบคุมและการมีส่วนร่วมในการแบ่งรูปแบบการเลี้ยงดู ออกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ แบบเอาใจใส่ (Authoritative Parenting Style) แบบควบคุม (Authoritarian Parenting Style) แบบตามใจ (Permissive-

Indulgent Parenting Style) และแบบทอดทิ้ง (Permissive - Neglectful Style)

2.2 ความภูมิใจในตนเอง (Self-Esteem) เป็นสภาวะทางจิตใจที่บุคคลประเมินตนเองว่าดีแค่ไหน โดยแหล่งที่มาของการสร้างความภาคภูมิใจในตนเองของบุคคลมาจากหลายแหล่ง เช่น รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูที่บุคคลเติบโตมา หรือข้อมูลที่ได้รับจากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่บุคคลดำรงอยู่ เช่น สื่อวิดีโอเกม โดยบุคคลที่มีความภูมิใจในตนเองแตกต่างกันจะมีสภาวะทางอารมณ์และการรับรู้ถึงคุณค่าและสมรรถภาพแห่งตนแตกต่างกัน บุคคลที่มีพฤติกรรมรุนแรงมักจะรู้สึกว่าตนเองด้อยกว่าบุคคลอื่น โดยการศึกษาของ ธัญญภัสร์ ศิริจันทร์โรจน์ (2559) ได้ระบุบุคคลที่ขาดความภูมิใจในตนเองสามารถนำไปสู่ปัญหาความรุนแรง ทศนคติที่ไม่ดีต่อตนเอง และนำไปสู่พฤติกรรมรุนแรงในรูปแบบต่าง ๆ

3. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อวิดีโอเกม

กิตต์ธเนศ เพชรไวภูณัฐ (2558) ได้สรุปว่าสื่อวิดีโอเกมประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ การมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้เล่น มีเป้าหมาย (Goal) และต้องมีอุปสรรคที่ทำให้ผู้เล่นพ่ายแพ้ได้ (Active Obstacle) โดยเนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมเป็นสิ่งที่ผู้พัฒนาเกมให้ความสำคัญเพราะนอกเหนือจากฟังก์ชันที่สมจริงแล้ว เนื้อหาของเกมเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยดึงดูดให้เกมน่าสนใจ ในการศึกษาของ ชุติวัด ประดิษฐ์พัสดรา (2559) ระบุว่าวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมักได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกม Anderson et al. (2004 อ้างถึงใน นพมาศ อึ้งพระ, 2555) ระบุว่าภายหลังจากเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะก่อให้เกิดภาวะการเปลี่ยนแปลง เช่น หัวใจเต้นแรงขึ้น เพิ่มความคิดก้าวร้าว (Increase Aggressive Thinking) เพิ่มความรู้สึกก้าวร้าว (Increase Aggressive Feeling) เพิ่มพฤติกรรมก้าวร้าว (Increase Aggressive Behaviors) ลดพฤติกรรมช่วยเหลือสังคม (Decreases Prosocial Behaviors) และการชินชากับความรุนแรงมากขึ้น (Desensitized) โดย วิโรจน์ อารีย์กุล (2549) อธิบายผลกระทบจากเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงว่าการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงต่อเนื่องซ้ำ ๆ จะกระตุ้นการเรียนรู้ให้เกิดการแสดงพฤติกรรมรุนแรงอีกวิธีหนึ่ง แต่ก็ยังไม่มีข้อสรุปที่ชัดเจนแน่นอนเพราะต้องอาศัยการศึกษาในระยะยาวต่อไป

อย่างไรก็ตาม เพื่อป้องกันปัญหาการเลียนแบบพฤติกรรมรุนแรงจากสื่อวิดีโอเกม หลาย ๆ ประเทศจึงจัดกลุ่มสื่อวิดีโอเกมออกเป็นประเภทต่าง ๆ ตามเนื้อหาความรุนแรง พร้อมทั้งระบุอายุของผู้เล่นที่เหมาะสมกับเนื้อหารุนแรงของ

เกมนั้น ๆ โดยเกณฑ์ที่เป็นที่นิยมในหลายประเทศ คือ เกณฑ์ของ Entertainment Software Rating Board (ESRB) โดย ESRB ได้แบ่งประเภทของวิดีโอเกมและช่วงอายุที่เหมาะสมของผู้เล่นเกม ดังนี้

ตารางที่ 1 การจัดประเภทของเกมและช่วงอายุที่เหมาะสมตามเกณฑ์ของ ESRB

สัญลักษณ์แต่ละช่วงอายุ																	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17+	ผู้ใหญ่
-					E			E10+			T					M	AO

เกมกลุ่ม E (Everyone) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาเหมาะกับผู้เล่นทุกกลุ่มอายุ
เกมกลุ่ม E 10+ (Everyone 10+) หมายถึง เกมที่มีเนื้อหาเหมาะกับผู้เล่นที่มีอายุ 10 ปีขึ้นไป อาจมีเนื้อหาและภาษาที่มีความรุนแรงเล็กน้อย

เกมกลุ่ม T (Teen) หมายถึง เป็นเกมที่เหมาะกับผู้เล่นตั้งแต่อายุ 13 ปีขึ้นไป อาจมีเนื้อหารุนแรง มุกตลกหยาบคายบ้าง มีการปรากฏของเลือดน้อย กระตุ่นการเล่นพนัน และ/หรือมีการใช้ถ้อยคำรุนแรงบ้าง

เกมกลุ่ม M (Mature 17+) หมายถึง เป็นเกมที่เหมาะกับผู้เล่นตั้งแต่อายุ 17 ปีขึ้นไป อาจมีเนื้อหารุนแรงที่เข้มข้น มีการปรากฏของเลือด มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศ และ/หรือมีการใช้ถ้อยคำรุนแรง

เกมกลุ่ม AO (Adults Only 18+) หมายถึง เป็นเกมที่เหมาะกับผู้เล่นเฉพาะผู้ใหญ่ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป อาจมีเนื้อหาและฉากรุนแรงตลอดเกม มีเนื้อหาเกี่ยวกับเพศและแสดงกราฟิกเกี่ยวกับเพศ และ/หรือมีการเล่นการพนัน โดยกล่าวถึงชื่อสกุลเงินจริงในเกม

ปัจจุบัน วิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงยังพบอยู่ได้ทั่ว ๆ ไปในสังคม และความรุนแรงดูเหมือนจะเป็นจุดขายที่นักพัฒนาเกมจงใจให้มีเพราะทำให้เกมได้รับความนิยมในหมู่ผู้เล่น อย่างไรก็ตามปฏิเสธไม่ได้ว่าเนื้อหารุนแรงดังกล่าวส่งผลกระทบต่อตัวผู้เล่นเกมทั้งพฤติกรรมภายในและภายนอก ซึ่งการศึกษาครั้งนี้จะศึกษาภาวะความชินชาต่อความรุนแรงในรูปแบบตัวแปรทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรง โดยเน้นศึกษากระทบของผู้เล่นวิดีโอเกมในกลุ่ม M และกลุ่ม AO เป็นหลัก

4. แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมรุนแรง

พฤติกรรมรุนแรงเป็นพฤติกรรมที่บุคคลใช้กำลังทำให้บุคคลอื่นหรือตนเองได้รับบาดเจ็บทางกาย จิตใจ และทรัพย์สิน ทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยพฤติกรรมนี้ เป็นได้ทั้งพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอก

4.1 แนวคิดเกี่ยวกับความรุนแรง ชูชัย สมितिไกร (2564)

ได้จำแนกแนวคิดที่มาของความรุนแรงไว้ ดังนี้

1. แนวคิดที่เชื่อว่าความรุนแรงมีมาแต่กำเนิด
 2. แนวคิดที่เชื่อว่าความรุนแรงเกิดจากแรงขับ เป็นแนวคิดที่เชื่อว่าสถานการณ์ภายนอกโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อบุคคลตกอยู่ในสภาพคับข้องใจ (Frustration) ส่งผลให้บุคคลเกิดแรงขับที่จะมีพฤติกรรมรุนแรงต่อบุคคลอื่น
 3. แนวคิดที่เชื่อว่าความรุนแรงเกิดจากการเรียนรู้
- แนวคิดนี้เชื่อว่าพฤติกรรมรุนแรงของบุคคลเป็นผลมาจากการเรียนรู้ทางสังคม ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทั้งนี้แนวคิดความรุนแรงนี้เชื่อว่าบุคคลจะแสดงความรุนแรงหรือไม่ในสถานการณ์หนึ่ง ๆ ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น รางวัลที่จะได้รับตอบแทนจากการแสดงพฤติกรรมรุนแรง หรือทัศนคติและค่านิยมที่มีต่อความรุนแรง

4.2 ความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติและพฤติกรรม

โดยทั่วไปแล้วการมีทัศนคติต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างไร สามารถคาดเดาถึงพฤติกรรมที่จะแสดงออกมาได้ ซึ่งมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติต่อการใช้ความรุนแรงและพฤติกรรมรุนแรง เช่น ทิพย์วัลย์ สุรินยา (2558) พบว่าทัศนคติการใช้ความรุนแรงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับพฤติกรรมก้าวร้าว สอดคล้องกับ พิลาสลักษณ์ อะหลี (2559) ที่ระบุว่าปัจจัยด้านทัศนคติเชิงบวกต่อความรุนแรงกับพฤติกรรมรุนแรงทางกายและทางวาจา มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จากงานวิจัยที่ได้กล่าวมาสามารถสรุปได้เบื้องต้นว่าทัศนคติต่อการใช้ความรุนแรงสามารถทำนายพฤติกรรมรุนแรงของบุคคลได้ ดังนั้นผู้ศึกษาจึงนำแนวคิดนี้ไปสร้างกรอบการศึกษาต่อไป

5. แนวคิดเกี่ยวกับวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ (Emerging Adulthood)

Arnett (2000) เสนอแนวคิดพัฒนาการของผู้ใหญ่ตอนต้น โดยก่อนที่วัยรุ่นจะเข้าสู่ผู้ใหญ่ตอนต้นนั้น บุคคลจะเข้าสู่วัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ (Emerging

Adulthood) ก่อน โดยผู้ใหญ่ผู้นี้อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 20-25 ปี สาเหตุที่ต้องมีการกำหนดวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่เพราะบริบทในสังคมปัจจุบันทำให้มีบทบาทของวัยมีความสัมพันธ์โดยตรงกับสังคมเปลี่ยนไป โดยมีอิทธิพลทางสังคม 2 ปัจจัยได้แก่อิทธิพลทางเศรษฐกิจ (Economy Forces) และความรับผิดชอบแบบผู้ใหญ่ (Adult Responsibilities)

โดย Arnett (2007) ได้แบ่งอธิบายลักษณะเฉพาะของวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ไว้ดังนี้

1. ยังคงเป็นช่วงของการค้นหาตัวตน (Age of Identity Exploration) เป็นลักษณะที่บุคคลในวัยนี้ยังคงพยายามค้นหาอัตลักษณ์ของตนเองอยู่ ซึ่งเป็นภาวะที่ถูกละเลยต่อมาจากช่วงวัยรุ่น
2. เป็นช่วงของความรู้สึกไม่มั่นคง (Age of Instability) สืบเนื่องจากคุณลักษณะที่ค้นหาอัตลักษณ์ของตนเอง บ่อยครั้งที่การค้นหาตัวตนเองไม่ประสบผลสำเร็จเป็นผลพวงที่ทำให้เกิดเป็นลักษณะที่ไม่แน่นอนให้กับบุคคลในวัยนี้
3. เป็นช่วงของการให้ความสำคัญกับตนเอง (Self - Focused Age) เมื่อก้าวผ่านช่วงวัยรุ่น บุคคลจะมีความเป็นอิสระจากผู้ปกครองในระดับหนึ่ง บุคคลในวัยนี้จึงเริ่มให้ความสนใจกับตนเอง เริ่มมีการตัดสินใจเรื่องใหญ่ ๆ ในชีวิตด้วยตนเอง
4. ช่วงเวลาของความรู้สึกกำกวม (Age of Feeling in - .Between) มักเป็นความรู้สึกสับสนในวัยของตนเอง บุคคลในวัยนี้มักรู้สึกว่าตนเองเป็นผู้ใหญ่เพียงเพราะอายุที่มากขึ้น
5. ช่วงที่มีความคิดว่าทุกอย่างเป็นไปได้ (Age of Possibilities) บุคคลในวัยนี้เป็นวัยที่คิดว่าทุกอย่างเป็นไปได้ เพื่อทดลองและทำตามความคาดหวัง รวมทั้งเป้าหมายที่ตั้งไว้ให้สำเร็จ เพราะฉะนั้นบุคคลในวัยนี้จึงใช้ชีวิตอย่างเต็มที่ในทุกเรื่อง

จากแนวคิดดังกล่าวอธิบายว่าบุคคลที่ก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ในช่วงแรกนั้นมักเกิดความรู้สึกกดดันและไม่พร้อมที่จะแสดงบทบาทในฐานะการเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งแนวโน้มของพัฒนาการด้านต่าง ๆ ในผู้ใหญ่ผู้นั้น ยังมีทั้งพัฒนาการในช่วงวัยรุ่นหลงเหลืออยู่ อย่างไรก็ตามแนวคิดดังกล่าวยังไม่สามารถนำไปอธิบายได้ทุกบริบท เพราะปัจจัยทางวัฒนธรรมของแต่ละสังคมที่เป็นตัวกำหนดบทบาทของคนในสังคมในแต่ละช่วงวัย

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้ศึกษาใช้การสุ่มตัวอย่างแบบไม่ใช้หลักความน่าจะเป็น (Non - Probability Sampling) โดยนิยามกลุ่มประชากรเป็นกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีอายุระหว่าง 20 - 25 ปี รวมทั้งต้องเคยเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ในกลุ่ม M และกลุ่ม AO หลังจากนั้นสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) เก็บข้อมูลบนสื่อออนไลน์ (Online Survey Method) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มปิดในสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ โดยในแบบสอบถามจะมีคำถามคัดกรองเพื่อให้ได้กลุ่มเป้าหมายตามกลุ่มประชากรที่กำหนดทั้งสิ้น 400 ตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การศึกษาค้นครั้งนี้ใช้แบบสอบถาม (Questionnaires) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้ศึกษาได้นำร่างแบบสอบถามให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้กลั่นกรองความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ หลังจากนั้นนำไปทดสอบก่อนนำไปใช้จริง (Pre - Test) จากกลุ่มตัวอย่าง 30 คน เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) ด้วยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) โดยกำหนดค่าความเชื่อมั่นที่ยอมรับได้ตั้งแต่ 0.7 ขึ้นไป

ตารางที่ 2 ตารางวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น

แบบสอบถาม	ค่าความเชื่อมั่น
แบบประเมินความภูมิใจในตนเอง	0.85
รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่	0.83
วัดทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรง	0.80
วัดพฤติกรรมรุนแรง	0.86

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ใช้อธิบายข้อมูลประชากรของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้ตารางแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. การวิเคราะห์เชิงอนุมาน (Inferential Statistics) ใช้ทดสอบสมมติฐานโดยใช้ t - test และ One - Way ANOVA ในการทดสอบสมมติฐานที่ 1 และใช้สถิติสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ 2 3 4 และ 5

ผลการศึกษา

ข้อมูลทางประชากรของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่

กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งสิ้น 400 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (ร้อยละ 76) มีการศึกษาระดับปริญญาตรี (ร้อยละ 66) มีอาชีพเป็นนักศึกษา (ร้อยละ 34.25) มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนไม่เกิน 15,000 บาท (ร้อยละ 29.50) และมีวิดีโอเกมหรือคอมพิวเตอร์เป็นของตนเอง (ร้อยละ 94)

ความภูมิใจในตนเองของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับความภาคภูมิใจในตนเองโดยภาพรวมอยู่ที่ระดับมาก (3.59) ซึ่งประเด็นที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดคือข้อคำถามที่ระบุว่า “โดยรวมพึงพอใจในตนเอง” (4.04) รองลงมาคือ “มีทัศนคติที่ดีต่อตัวท่านเอง” (4.01) และในส่วนประเด็นที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดคือข้อคำถามที่ระบุว่า “บางครั้งรู้สึกว่าคุณเองไร้ประโยชน์” (3.33) และ “อยากให้ตนเองมีความน่าเชื่อถือมากกว่านี้” (2.39) ตามลำดับ

รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูของกลุ่มตัวอย่าง

ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่างเติบโตมากับรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ในระดับมาก (3.74) เมื่อพิจารณาลักษณะรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ที่กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์พบว่าเป็นประเด็น “ผู้ปกครองยอมรับ

ความสำเร็จของท่าน” มีคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด (3.92) รองลงมาเป็น “ผู้ปกครอง
เคารพการตัดสินใจของท่าน” (3.91) ในขณะที่ลักษณะรูปแบบการอบรมเลี้ยงดู
แบบเอาใจใส่ที่กลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์น้อยที่สุดนั้นเป็น “มีอิสระทำในสิ่งที่ชอบโดย
ผู้ปกครองคอยให้คำแนะนำ” (3.68) และ “ผู้ปกครองอธิบายเหตุผลให้ท่านทราบเสมอ”
(3.40) ตามลำดับ

พฤติกรรมการเล่นเกมที่มึนเนื้อหารุนแรงของกลุ่มตัวอย่าง

1. **ระยะเวลาที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง** ผลการศึกษา พบว่า
กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงเฉลี่ย 8.47 ปี โดยส่วนใหญ่เล่นมาแล้ว
เป็นระยะเวลา 10 ปี (ร้อยละ 21.25) ซึ่งระยะเวลาที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง
น้อยที่สุดคือ 1 ปี (ร้อยละ 6) ในขณะที่ระยะเวลาที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมากที่สุด
คือ 21 ปี (ร้อยละ 0.25) ดังนั้นหมายความว่ามีความเป็นไปได้ที่กลุ่มตัวอย่างจะ
เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงตั้งแต่อายุ 4 ปี

2. **ระยะเวลาที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงต่อวัน** ผลการวิจัย พบว่า
กลุ่มตัวอย่างเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงเฉลี่ย 4.03 ชั่วโมง/วัน โดยส่วนใหญ่เล่นเกม
ที่มีเนื้อหารุนแรง 3 ชั่วโมง/วัน (ร้อยละ 23.75)

3. **จำนวนเกมที่มีเนื้อหารุนแรงที่เคยเล่น** ผลการวิจัย พบว่า กลุ่มตัวอย่าง
เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงโดยเฉลี่ย 11.53 เกม โดยส่วนใหญ่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง
มาแล้วจำนวน 10 เกม (ร้อยละ 19.5)

4. **ประเภทของเกมที่มีเนื้อหารุนแรงที่ชื่นชอบเล่น** ผลการวิจัย พบว่า
จากผลการศึกษาพบว่ากลุ่มตัวอย่างชื่นชอบเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง
ประเภทผจญภัย ระดับมากที่สุด (4.25) รองลงมาคือ เกมที่มีเนื้อหารุนแรง
ประเภทแอคชั่น (4.15) ประเภทซูตเตอร์ (4.00) และประเภทบทบาทสมมติ (3.67)
ระดับมาก และเกมที่มีเนื้อหารุนแรงประเภทต่อสู้ (3.26) ระดับปานกลาง ตามลำดับ

ทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มตัวอย่าง

ผลวิจัย พบว่า โดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้
ความรุนแรง 9-อยู่ในระดับน้อยที่สุด (1.65) ซึ่งในประเด็นที่เห็นด้วย
มากที่สุดต่อการใช้ความรุนแรงในระดับที่มากกว่าประเด็นอื่น คือ
ข้อคำถามที่ระบุว่า “ท่านไม่สบายใจเมื่อเห็นการล้อเลียนบุคคลอื่นแม้ว่าจะเป็น

มุกตลก” (2.09) รองลงมาเป็น “ท่านไม่มีสิทธิ์จะตำว่าใส่บุคคลที่มารบกวนท่าน แม้จะอารมณ์ไม่ดี” (2.01) ในขณะที่ความคิดเห็นที่มีต่อการใช้ความรุนแรงที่มีคะแนนเฉลี่ยน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับประเด็นอื่น คือ “การใช้กำลัง ทำร้ายบุคคลอื่น หรือ ขว้างสิ่งของ จากความเครียดเป็นเรื่องปกติ” (1.37) และ “การพุดคุยด้วยเหตุผล เป็นวิธีการแก้ไขปัญหที่ดีกว่าการใช้ความรุนแรง” (1.21) ตามลำดับ

พฤติกรรมรุนแรงของกลุ่มตัวอย่าง

ผลวิจัย พบว่า โดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมรุนแรงอยู่ในระดับต่ำ (0.32) โดยประเด็นที่มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุดของระดับพฤติกรรมรุนแรง คือ พฤติกรรม “พูดโต้เถียงเพื่อเอาชนะ” (0.84) รองลงมาเป็น “ผูกใจเจ็บอยากแก้แค้นบุคคลอื่น” (0.59) ในขณะที่ประเด็นที่มีคะแนนเฉลี่ยระดับน้อยที่สุดของระดับพฤติกรรมรุนแรง คือ พฤติกรรม “พูดขู่ว่าจะทำลายทรัพย์สินบุคคลอื่น” (0.09) และ “ข่มขู่ผู้อื่น โดยใช้สิ่งของ เช่น ไม้เบสบอล หรือวัตถุอื่น ๆ” (0.09) ตามลำดับ

การทดสอบสมมติฐาน

ตารางที่ 3 สรุปผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย	ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย
สมมติฐานที่ 1.5 กลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ ในกรุงเทพมหานครที่มีลักษณะลักษณะการ เป็นเจ้าของดีไอเกม/คอมพิวเตอร์แตกต่างกันจะมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงแตกต่างกัน	ยอมรับสมมติฐานการวิจัย ($t=-2.407, p < 0.05$)
สมมติฐานที่ 2 ความภูมิใจในตนเองมีความสัมพันธ์ กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของ กลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ในกรุงเทพมหานคร	ยอมรับสมมติฐานการวิจัย ($r=-.185, p < 0.001$)
สมมติฐานที่ 3 รูปแบบการอบรมเลี้ยงดู แบบเอาใจใส่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวก ต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ ในกรุงเทพมหานคร	ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย	ผลการทดสอบสมมติฐานการวิจัย
สมมติฐานที่ 4 พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ในกรุงเทพมหานคร	ยอมรับสมมติฐานการวิจัยบางส่วน
สมมติฐานที่ 4.1 ระยะเวลาที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ในกรุงเทพมหานคร	ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย
สมมติฐานที่ 4.2 ระยะเวลาที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงเฉลี่ยต่อวันมีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ในกรุงเทพมหานคร	ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย
สมมติฐานที่ 4.3 จำนวนเกมที่มีเนื้อหารุนแรงที่เคยเล่นมีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ในกรุงเทพมหานคร	ปฏิเสธสมมติฐานการวิจัย
สมมติฐานที่ 4.4 ประเภทเกมที่มีเนื้อหารุนแรงที่ชื่นชอบเล่นมีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ในกรุงเทพมหานคร	ยอมรับสมมติฐานการวิจัย ($r=.122$, $p < 0.05$)
สมมติฐานที่ 5 ทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ในกรุงเทพมหานคร	ยอมรับสมมติฐานการวิจัย ($r=.309$, $p < 0.001$)

อภิปรายผลการวิจัย

1. ความภูมิใจในตนเองกับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรง

จากผลการวิจัยพบว่า ความภาคภูมิใจในตนเองมีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ในกรุงเทพมหานคร ที่ระดับนัยสำคัญ 0.001 โดยเป็นความสัมพันธ์ทางลบหมายความว่าผู้ที่มีความภูมิใจในตนเองมากจะมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงน้อย ส่วนผู้ที่มีความภูมิใจในตนเองน้อยจะมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงมาก ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ซึ่งตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ (Bandura, 1989) ระบุว่าพฤติกรรมของบุคคลนั้นไม่ได้เกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากปัจจัยทางสภาพแวดล้อมแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่ต้องมีปัจจัยส่วนบุคคลร่วมด้วย ซึ่งผู้ศึกษาใช้ตัวแปรความภูมิใจในตนเองเป็นตัวแทนของปัจจัยส่วนบุคคลในการศึกษาโดยความภูมิใจในตนเองเป็นสภาวะทางจิตใจที่บุคคลแต่ละคนประเมินคุณค่า หรือความสามารถของตนเอง โดยบุคคลที่มีความภาคภูมิใจในตนเองแตกต่างกันจะทำให้เกิดสภาวะทางอารมณ์และการรับรู้ถึงคุณค่าและสมรรถภาพแห่งตนแตกต่างกัน

งานวิจัยของ Campbell, Chew and Scratchley (1991) ระบุว่าบุคคลที่มีความภูมิใจในตนเองต่ำมีแนวโน้มที่จะมีอารมณ์แปรปรวน และบุคคลกลุ่มนี้จะอ่อนไหวต่อการถูกกระทบกระเทือนทางจิตใจจากเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ง่ายกว่าบุคคลที่มีความภูมิใจในตนเองสูง ด้วยเหตุนี้เองบุคคลที่มีความภาคภูมิใจในตนเองต่ำจึงอ่อนไหวต่อปัญหา อารมณ์แปรปรวน รวมทั้งมีปฏิกิริยาทางอารมณ์รุนแรงกว่าปกติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทิพย์วัลย์ สุรินยา (2558) ที่ระบุว่าความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองโดยรวมมีความสัมพันธ์ทางลบกับทัศนคติและพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นชายไทย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธัญญภัทร์ ศิริธัชราโรจน์ (2559) ซึ่งระบุว่าบุคคลที่มีความภูมิใจในตนเองต่ำนั้นเป็นสาเหตุหนึ่งของพฤติกรรมรุนแรงรูปแบบต่าง ๆ

2. รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่กับทัศนคติเชิงบวกต่อการ ใช้ความรุนแรง

จากผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ในกรุงเทพมหานคร ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้โดยหากอ้างอิงตามแนวคิดของ Baumrind ที่ระบุว่ายิ่งบุคคลเติบโตมาพร้อมกับรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ย่อมน่าจะส่งผลให้บุคคลมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงน้อย แต่ผลการศึกษาพบว่าไม่มีความสัมพันธ์กัน ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะคุณลักษณะของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่เป็นผู้ที่มีความเป็นปัจเจกบุคคลสูงลดความผูกพันกับครอบครัวลง พึ่งพาตัวเองมากขึ้น และรูปแบบการอบรมเลี้ยงดูแบบเอาใจใส่ที่ส่งเสริมให้บุคคลมีวุฒิภาวะตามพัฒนาการ รวมทั้งการมีอิสระในการคิดและมีมุมมองต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นของตนเอง

3. พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงกับทัศนคติเชิงบวกต่อการ ใช้ความรุนแรง

อิทธิพลของสื่อวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงที่มีต่อทัศนคติหรือพฤติกรรมรุนแรงนั้นเป็นประเด็นที่มีการศึกษามาเป็นระยะเวลานาน หากอ้างอิงตามทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของ (Bandura,1989)หากเกมนำเสนอภาพเนื้อหา หรือฉากที่มีความรุนแรงในลักษณะที่ทำให้ผู้เล่นเกมรับรู้ว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้อง รวมทั้งได้รับรางวัลจากการแสดงพฤติกรรมรุนแรงนั้น ความรุนแรงนี้มีอิทธิพลอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อวัยเด็กหรือวัยรุ่นซึ่งจะเลียนแบบพฤติกรรมเหล่านั้น ทั้งนี้ในประเด็นพฤติกรรมการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงกับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรง ผู้ศึกษาของแยกประเด็นในการอภิปรายออกเป็น 2 ประเด็นตามผลการศึกษาโดยมีรายละเอียด ดังนี้

ประเด็นแรก จากผลการศึกษาที่พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงของกลุ่มตัวอย่างอันประกอบไปด้วยระยะเวลาที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ระยะเวลาที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงเฉลี่ยต่อวัน และจำนวนเกมที่มีเนื้อหารุนแรงที่เคยเล่น ล้วนไม่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ในกรุงเทพฯ ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจจะเป็นผลมาจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

ดังที่ได้กล่าวไว้แล้วว่ากลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษา เป็นกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งมีอายุระหว่าง 20-25 ปี และโดยส่วนใหญ่จะอยู่ในช่วงกำลังศึกษาและประกอบอาชีพแล้ว ซึ่งโดยทั่วไปแล้ววัยนี้บุคคลจะมีพัฒนาการทางอารมณ์ที่สมบูรณ์สูงสุด จึงเป็นวัยที่มีความมั่นคงทางอารมณ์ไม่แปรปรวนง่าย สามารถควบคุมอารมณ์ได้ นอกจากนี้ ยังไม่มีแนวคิดใดแนวคิดหนึ่งที่สามารถอธิบายที่มาของความรุนแรงหรือทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรงได้อย่างสมบูรณ์รอบด้าน เพราะฉะนั้นในการพิจารณาสาเหตุของความรุนแรงจึงต้องอาศัยการพิจารณาปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งปัจจัยส่วนบุคคลและปัจจัยด้านสถานการณ์และสังคม Smith (1951) ได้เสนอว่า พฤติกรรมของมนุษย์ทั้งพฤติกรรมภายในและพฤติกรรมภายนอกล้วนแล้วแต่เป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะส่วนบุคคลกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งแวดล้อมทางหรือสภาพแวดล้อมทางจิตวิทยา ดังนั้นสาเหตุของการแสดงพฤติกรรมจึงไม่อาจจะมาจากปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งเพียงแค่ง่ายๆ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ สุชาติ สัจจสันถวไมตรี (2542) ที่ระบุว่าการเล่นเกมที่มึนเนื้อหา รุนแรงไม่ใช่ปัจจัยที่จะตัดสินคุณค่าของสื่อประเภทวิดีโอเกมหรือไม่สามารถระบุได้ว่าสาเหตุของพฤติกรรมรุนแรงนั้นเกิดมาจากเพียงแค่การเล่นเกมที่มึนเนื้อหารุนแรงเพียงอย่างเดียว เนื่องจากข้อดีและข้อเสียที่เกิดขึ้นกับบุคคลที่เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรงนั้นมีไม่เหมือนกันและไม่ได้เกิดขึ้นกับบุคคลทุกคน นอกจากนี้ ปริญญ์ สุนทร (2563) ได้วิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562 โดยระบุว่าเนื้อหาความรุนแรงในสื่อวิดีโอเกมเป็นองค์ประกอบหนึ่งของเครื่องมือในการพิชิตภารกิจของผู้เล่นเกม แต่ลักษณะเด่นของสื่อวิดีโอเกมที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นเกมสามารถต่อรองกับเนื้อหาความรุนแรงดังกล่าวได้ ผู้เล่นแต่ละคนจึงมีแนวทางในการเล่นเกมที่เหมาะสมกับตนเองรวมทั้งสิ่งที่ได้รับจากการเล่นเกมในโลกแห่งความเป็นจริงก็แตกต่างกันในผู้เล่นแต่ละบุคคลเช่นเดียวกัน

Bettencourt, Talley, Benjamin and Valentine (2006) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคลิกภาพกับพฤติกรรมรุนแรง โดยทีมคณะผู้ศึกษาได้ระบุว่า ผู้ที่มีลักษณะบุคลิกภาพแบบก้าวร้าว (Trait Aggressiveness) และลักษณะบุคลิกภาพแบบฉุนเฉียวง่าย (Trait Irritability) มักจะมีทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรง และพฤติกรรมรุนแรงสูงกว่าผู้อื่น ทั้งในสถานการณ์ที่ไม่มีการยั่วยุและสถานการณ์ที่มีการยั่วยุ ซึ่งในสถานการณ์ที่มีการยั่วยุหมายถึงรวมถึงการเล่นวิดีโอเกม

ประเด็นที่สอง จากผลการศึกษาที่พบว่า ประสาทเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ที่ชื่นชอบเล่นมีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้เวลาว่างของกลุ่ม วัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ โดยพบว่าเกมที่มีเนื้อหารุนแรงประสาทเกมชุดเตอร์ที่มีความสัมพันธ์กับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้เวลาว่างของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ใน กรุงเทพมหานคร ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 ทั้งนี้เมื่อพิจารณาในประเด็นของประสาท เกมที่ชื่นชอบพบว่าเกมประสาทชุดเตอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับทัศนคติเชิงบวก ต่อการใช้เวลาว่าง ทั้งนี้เพราะการเล่นเกมประสาทชุดเตอร์สามารถทำให้บุคคล เกิดการเรียนรู้จากการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบ (Observational Learning) ที่ชัดเจน ก่อให้เกิดความเคยชินต่อความรุนแรง (Habituation) ซึ่งสอดคล้องกับ งานวิจัยของสิริวรรณ ปัญญาภาส (2551) ที่ระบุว่าเกมประเภทยังมีความสัมพันธ์ กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ 0.01 ซึ่งลักษณะของเกมชุดเตอร์นี้ส่วนใหญ่จะเป็นภาพมุมมอง บุคคลที่หนึ่ง เน้นให้ผู้เล่นให้ความสำคัญกับการเล็งและยิงศัตรู นำเสนอเนื้อหา และที่ไปที่มาของเกมน้อย วัตถุประสงค์โดยส่วนมากคือการทำลายศัตรู ผู้เล่นจะ ต้องใช้สมาธิอยู่กับภาพที่ตัวละครถือปืนอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้เกมประสาท ชุดเตอร์มักมีกติกาในการเล่นที่แบ่งแยกความเป็นพวกเขาและพวกเราค่อนข้างสูง ส่งผลให้ผู้เล่นซึมซับความเห็นแก่ตัว แสวงหาเหตุผลที่กระทำผิดอย่างถูกต้องหาก เป็นประโยชน์ต่อกลุ่มของตนเอง (สุชาติ สัจจสันถวไมตรี, 2542)

โดยสรุป อิทธิพลของสื่อวิดีโอเกมต่อผู้เล่นเกมหรือผู้รับสารมีได้ หลายรูปแบบ เช่น ผลของสื่อวิดีโอเกมที่มีต่อการรับรู้ (Cognitive Outcomes) ความรู้สึก (Affective Outcomes) และพฤติกรรม (Behavior Outcomes) (วิภาดา พรสกุลวานิช, 2562) แต่อิทธิพลของสื่อวิดีโอเกมจะมีมากหรือน้อย เป็นผลมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยหลาย ๆ ปัจจัยร่วมกัน เช่น บุคลิกลักษณะ แรงจูงใจในการเล่น และพฤติกรรมการเล่นของแต่ละบุคคล

4. ทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้เวลาว่างกับความรุนแรงกับพฤติกรรมรุนแรง

จากผลการศึกษา พบว่า ทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้เวลาว่างมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมรุนแรงของกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ในกรุงเทพมหานครที่ระดับ นัยสำคัญ 0.001 โดยเป็นความสัมพันธ์ทางบวกหมายความว่าผู้ที่ทัศนคติเชิงบวก ต่อการใช้เวลาว่างต่ำจะมีพฤติกรรมรุนแรงต่ำ ส่วนผู้ที่ทัศนคติเชิงบวกต่อการ

ใช้ความรุนแรงสูงจะมีพฤติกรรมรุนแรงสูง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ ซึ่งเป็นไปตามคำอธิบายของ Olson (1993) ที่อธิบายว่าทัศนคติสามารถทำนาย พฤติกรรมของบุคคลได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานของ พิลาสลักษ์ อะห์ลี (2559) ที่ระบุว่า ปัจจัยด้านทัศนคติเชิงบวกต่อความรุนแรงมีความสัมพันธ์ทางบวก พฤติกรรมรุนแรงทางกายและทางวาจา

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. จากการศึกษาพบว่าเกมที่มีเนื้อหารุนแรงประเภทชู้ตเตอร์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรง เพราะฉะนั้นผู้พัฒนาเกม อาจพิจารณาเพิ่มการเดินเกม (Game Progression) หรือเพิ่มรูปแบบการเล่นให้มี วัตถุประสงค์ที่นอกเหนือจากการทำลายฝั่งตรงข้ามเพื่อนำเสนอมุมมองของเกมให้ มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

2. จากที่ผู้ศึกษากำหนดตัวแปรในการศึกษาตามทฤษฎีการเรียนรู้ทาง ปัญหาสังคมของ (Bandura, 1989) ซึ่งผลการศึกษามีเพียงความภูมิใจในตนเอง ปัจจัยเดียวที่มีความสัมพันธ์ทางลบกับทัศนคติเชิงบวกต่อการใช้ความรุนแรง เพราะ ฉะนั้นอาจกล่าวได้ว่าปัจจัยส่วนบุคคลมีอิทธิพลมากกว่าปัจจัยสภาพแวดล้อมและ ปัจจัยด้านพฤติกรรมสำหรับกลุ่มตัวอย่างในการศึกษารั้งนี้ ดังนั้นการส่งเสริมให้ บุคคลเห็นคุณค่าและมีความภูมิใจในตนเองจึงเป็นเสมือนเกราะคุ้มกันอิทธิพลของ สื่อวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงไม่ให้นำไปสู่ปัญหาพฤติกรรมรุนแรงในอนาคต

3. การศึกษาอิทธิพลของสื่อวิดีโอเกมในประเทศไทยส่วนใหญ่มักเป็นการ ศึกษาที่ไม่ได้เจาะจงไปที่สื่อวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรง เพราะฉะนั้นการศึกษา อิทธิพลของสื่อวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงในประเด็นอื่น ๆ จะช่วยเปิดมุมมองต่อ สภาพปัญหาและนำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลของสื่อวิดีโอเกมอย่าง มีประสิทธิภาพต่อไป

ข้อเสนอสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ข้อจำกัดของการศึกษาในครั้งนี้ที่สำคัญคือประชากรที่ใช้ในการศึกษาเนื่องจากผู้ศึกษากำหนดประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นกลุ่มวัยเริ่มต้นเป็นผู้ใหญ่ซึ่งอายุระหว่าง 20-25 ปี ซึ่งไม่ใช่กลุ่มเปราะบางที่ต้องได้รับคำแนะนำเป็นพิเศษในการเล่นเกมที่มึนเนื้อหารุนแรง เพราะฉะนั้นในการวิจัยครั้งต่อไปอาจกำหนดกลุ่มประชากรในการศึกษาเป็นกลุ่มเด็ก วัยรุ่น หรือกลุ่มบุคคลที่มีความเปราะบางทางอารมณ์

2. การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) แต่การศึกษาอิทธิพลของสื่อวิดีโอเกมให้ครอบคลุมนั้น จึงควรศึกษาในระยะยาว (Longitudinal Studies) และอาศัยวิธีทางวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ประกอบ

3. ควรศึกษาตัวแปรอื่นเพิ่มเติม เช่น ลักษณะเนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ลักษณะบุคลิกภาพของผู้เล่นเกม สถานการณ์ทางสังคม เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่ครบถ้วนสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กิตติธเนศ เพชรไวภูณัฐ. (2558). *ออกแบบเกมให้โดนใจ*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์คอร์ฟิงก์ชั่น.

ชุดิวัต ประดิษฐ์พัสดรา. (2559). *มาตรการทางกฎหมายในการควบคุมเกมส์ที่มีลักษณะรุนแรง*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). สาขากฎหมายอาญา. คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,

ชูชัย สมितिโก. (2564). *จิตวิทยาสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทิพย์วัลย์ สุรินยา. (2558). อิทธิพลของความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองการควบคุมความโกรธพฤติกรรมจัดการกับปัญหาและทัศนคติต่อการใช้ความรุนแรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นชายไทย. *วารสารสงขลานครินทร์ ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 21(2), 193-244.

- ธัญญักษ์ ศิริธรรมาโรจน์. (2559). การศึกษาความสัมพันธ์ของความภาคภูมิใจในตนเองและความหยิ่งตัวของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. ฉบับภาษาไทยมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 9(2), 715-732.
- นพมาศ อึ้งพระ. (2555). *จิตวิทยาสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ปริญญ์ ฤทธสุนทร. (2563). การวิเคราะห์องค์ประกอบของสื่อวิดีโอเกมในช่วงปี พ.ศ. 2557-2562. *วารสารการสื่อสารมวลชน*, 8(2), 36-66.
- พิลาสิทธิ์ อะหลิ. (2559). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนอาชีวศึกษาชาย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). สาขาวิชาการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- วันชัย มีชาติ. (2556). *พฤติกรรมกรรมการบริการองค์การสาธารณะ* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิภาดา พรสุกุลวานิช. (2562). *สื่อใหม่และการจัดการการสื่อสาร* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วิโรจน์ อารีย์กุล. (2549). คำแนะนำและแนวทางในการป้องกันและลดปัญหาของเด็กและเยาวชนต่อความรุนแรงรูปแบบต่าง ๆ ในวิดีโอเกมส์และสื่อต่าง ๆ. *เวชสารแพทย์ทหารบก*, 59(1), 39-46.
- ศศพร งามสกุลรุ่งโรจน์. (2550). *เกมคอมพิวเตอร์กับความรุนแรงในเยาวชนกรณีศึกษา นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบางปะกอกวิทยาคม กรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). สาขาวิชาจริยศาสตร์ศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2562). *ทฤษฎีและเทคนิคการปรับพฤติกรรม* (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิริวรรณ ปัญญาภาส. (2551). *ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุชาติ สัจจสันถวไมตรี. (2542). *ทัศนะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกมและผลกระทบที่มีต่อเยาวชน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน, บัณฑิตวิทยาลัย, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

- Arnett, J. J. (2000). Emerging Adulthood: A Theory of Development from the Late Teens Through the Twenties, *American Psychologist*, 55(5), 469-480.
- Arnett, J. J. (2007). Emerging Adulthood, a 21 Century Theory: A Rejoinder to Hendry and Kloep. *Child Development Perspectives*, 1(2), 80-82.
- Arokiasamy, L., Kanan, N., & Ismail, M. R. (2019). A Study on Parenting Styles and Parental Attachment in Overcoming Internet Addiction among Children. *Global Business & Management Research*, 11(2), 409-419.
- Bandura, A. (1989). Human Agency in Social Cognitive Theory. *American Psychologist*, 44(9), 1175-1184.
- Bettencourt, B. A., Talley, A., Benjamin, A. J., & Valentine, J. (2006). Personality and Aggressive Behavior Under Provoking and Neutral Conditions: A Meta-Analytic Review, *Psychological Bulletin*, 132(5), 751-777.
- Bryant, J., Thompson, S., & Finklea, B. W. (2013). *Fundamentals of Media Effects*. USA: Waveland Press.
- Campbell, J. D., Chew, B., & Scratchley, L. S. (1991). Cognitive and Emotional Reactions to Daily Events: The Effects of Self-Esteem and Self-Complexity. *Journal of Personality*, 59(3), 473-505.
- Newzoo. (2020). *2020 Global Games Market Report*. Retrieved March 1, 2021 from <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>
- Olson, J. M. (1993). The Psychology of Attitudes (Book). *Psychological Inquiry*, 4(4), 358-378.
- Potter, W. J. (2012). *Media Effects*. USA: Sage Publications.

- Smith, M. B. (1951). Review of Field Theory in Social Science: Selected Theoretical Papers. *Psychological Bulletin*, 48(6), 520-521.
- Stojaović, M. (2019). The Effect of Playing Violent Video Games on Children and Youth. *Specijalna edukacija i rehabilitacija (Beograd)*, 18(2), 199-200.
- We are social. (2021). Digital 2021: Global overview report. Retrieved June 2, 2021 from <https://datareportal.com/reports/digital-2021-global-overview-report>.