

ผลของการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมต่อการลงความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับ
ความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล

นาย อนุรักษ์	สว่างจิตร	5337428938
นางสาว นุชนาถ	หวันมาแชะ	5337448438
นางสาว โสภิตา	ปีตินวสกุล	5337504938

โครงการทางจิตวิทยานี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาจิตวิทยา

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2556

EFFECT OF EXPOSURE TO PICTURE OF VIDEO GAME CHARACTERS ON JUDGMENT
OF ACCEPTANCE OF INTERPERSONAL VIOLENCE

Mr. Natthapong Sawangchit 5337428938

Miss Nutchanaart Wanmasea 5337448438

Miss Sopida Peetinasakul 5337504938

A Senior Project in Partial Fulfillment of the Requirements

for the Degree of Bachelor of Science in Psychology

Faculty of Psychology

Chulalongkorn University

Academic Year 2013

หัวข้อโครงการทางจิตวิทยา

ผลของการได้รับการกระตุ้นจากตัวละครตามภาพในวิดีโอเกม
ต่อการลงความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรง
ระหว่างบุคคล

โดย

นาย ณัฐพงษ์ สว่างจิตร์

นางสาว นุชนาถ หวันมาแซะ

นางสาว โสภิตา ปิณฑินสกุล

สาขาวิชา

จิตวิทยา

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการทางจิตวิทยา

อาจารย์ จรุงกุล บุรพวงค์

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับโครงการทางจิตวิทยาฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาบัณฑิต

..... คณบดีคณะจิตวิทยา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คัคณางค์ มณีศรี)

คณะกรรมการสอบโครงการทางจิตวิทยา

..... อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการทางจิตวิทยา

(อาจารย์ จรุงกุล บุรพวงค์)

..... กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชูพงศ์ ปัญจมะวัต)

..... กรรมการ

(อาจารย์ กมลกานต์ จินข้าง)

ณัฐพงษ์ สว่างจิตร์, นุชนาถ หวันมาแชะ และ โสภิตา ปิติวันสกุล : ผลของการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละคร
ในวิดีโอเกมต่อการลงความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล

(EFFECT OF EXPOSURE TO PICTURE OF VIDEO GAME CHARACTERS ON JUDGMENT OF

ACCEPTANCE OF INTERPERSONAL VIOLENCE) อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ จรุงกุล นูรพวงศ์, 81 หน้า

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาผลของการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมต่อการลงความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 102 คน เพศชาย 38 คน เพศหญิง 64 คน โดยให้ผู้ร่วมการทดลองตอบแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม เล่นเกมจับผิดภาพตัวละครในวิดีโอเกมก้าวร้าวรุนแรง (ภาพตัวละครที่ไม่ก้าวร้าวรุนแรง ในกลุ่มควบคุม) และ ตอบมาตราวัดการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล

ผลการวิจัยพบว่า

1. กลุ่มที่ได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอมีการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล มากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 4.078, p < .001$)
2. ปริมาณการเล่นวิดีโอเกม ที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = .26, p < .01$)
 - ปริมาณการเล่นวิดีโอที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลด้าน war (สงคราม) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = .249, p < .01$)
 - ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวระหว่างบุคคลด้าน penal code violence (ความรุนแรงทางกฎหมายอาญา) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = .205, p < .05$)
 - ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลด้าน intimate violence (ความรุนแรงกับคนใกล้ชิด) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = .315, p < .01$)
 - ปริมาณในการเล่นวิดีโอเกมเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงไม่มีสหสัมพันธ์กับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลในด้าน corporal punishment of children (การลงโทษเด็กทางร่างกายในเด็ก) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = -.062, p > .05$)

สาขาวิชา.....จิตวิทยา.....ลายมือชื่อนิสิต.....

ปีการศึกษา.....2556.....ลายมือชื่อนิสิต.....

ลายมือชื่อนิสิต.....

ลายมือชื่อ อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการทางจิตวิทยาหลัก.....

NATTHAPONG SAWANGCHIT, NUTCHANART WANMASAE AND SOPIDA PEETINAVASAKUL : EFFECTS OF EXPOSURE TO PICTURE OF VIDEO GAME CHARACTERS ON JUDGMENT OF ACCEPTANCE OF INTERPERSONAL VIOLENCE. THESIS ADVISOR: JARUNGKUL BURAPAWONG, 81 pp.

The purpose of this research was to study the effects of exposure to pictures of violent video game characters on judgment of acceptance of interpersonal violence. Participants were one hundred and two students from Chulalongkorn University, 38 men and 64 women. Each participants answered video game questionnaire, identified five different spots from violence video game character pictures (non-violence picture for control group) and then responded to the Acceptance of Interpersonal Violence Scale.

The results are as follow:

1. Participants exposed to pictures of violent video game characters demonstrate significantly more Acceptance of interpersonal violence than participants in the control group ($t = 4.078, p < .001$).
2. The amount of time spent playing violent video games significantly correlates positively with Acceptance of interpersonal violence ($r = .260, p < .01$).
 - The amount of time spent playing violent video games significantly correlates positively with the "War" component of the Acceptance of the interpersonal violence scale ($r = .249, p < .01$).
 - The amount time of time spent playing violent video games significantly correlates positively with the "Penal Code Violence" component of the Acceptance of interpersonal violence scale ($r = .205, p < .05$).
 - The amount of time spent playing violent video games significantly correlates positively with the "Intimate Violence" component of the Acceptance of interpersonal violence scale ($r = .315, p < .01$).
 - The amount of time spent playing violent video games does not correlate significantly with the "Corporal Punishment of Children" component of the Acceptance of interpersonal violence scale ($r = -.062, p > .05$).

Field of Study : Psychology Student's Signature

Academic Year : 2012 Student's Signature

Student's Signature

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

กราบขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ คือ อาจารย์ จรุงกุล บุรพวงศ์ ที่สละเวลาอันมีค่าคอยให้คำปรึกษา และตรวจสอบแก้ไขข้อผิดพลาดต่างๆในโครงการชิ้นนี้ ส่งผลให้โครงการชิ้นนี้เสร็จสมบูรณ์

รองศาสตราจารย์ ดร.ธีระพร อุวรรณโณ ที่กรุณาให้อนุญาตให้ใช้วิทยานิพนธ์ความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษามัธยมปลาย เป็นตัวอย่างในการวิจัยในครั้งนี้

อาจารย์ในคณะจิตวิทยา และอาจารย์คณะอื่นๆ ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่าน ที่ช่วยเหลือหลอมให้ผู้วิจัยเป็นนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยอย่างเต็มตัวเช่นในทุกวันนี้

กลุ่มตัวอย่างทุกคน ที่กรุณาตอบแบบสอบถาม หากไม่มีพวกท่านโครงการชิ้นนี้คงไม่สามารถสำเร็จได้

พรธิดา, ประภาศรี, นัทธมน, ณัฐชา, ณัฐนิชา และเพื่อนๆคณะจิตวิทยา ที่คอยให้คำปรึกษาและให้กำลังใจ ซึ่งทำให้โครงการชิ้นนี้ดำเนินไปได้อย่างประสบความสำเร็จ

ท้ายที่สุด ขอขอบพระคุณสมาชิกในครอบครัวของผู้วิจัยทุกท่านที่คอยโอบอุ้มดูแลและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยเสมอมา

ณัฐพงษ์ สว่างจิตร์

นุชนาถ หวันมาแะ

โสภิตา ปิตินวสกุล

สารบัญ

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ช
สารบัญรูปภาพ.....	ซ

บทที่

1. บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม.....	13
แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อต่อพฤติกรรมก้าวร้าว.....	17
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	27
ขอบเขตงานวิจัย.....	27
สมมติฐานที่ใช้ในการวิจัย.....	27
ตัวแปรในการวิจัย.....	28
คำจำกัดความ.....	28
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	30

2. วิธีการดำเนินงานวิจัย.....

รูปแบบการวิจัย.....	31
กลุ่มตัวอย่าง.....	31
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	32
ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ.....	33
ขั้นตอนการทดลองและการเก็บข้อมูล.....	36
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	37

3. ผลงานวิจัย.....

4. อภิปรายผลการวิจัย.....

5. สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ.....	48
รายการอ้างอิง.....	53

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.....	59
ภาคผนวก ข.....	62
ภาคผนวก ค.....	68
ภาคผนวก ง.....	70
ภาคผนวก จ.....	74

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนการสร้างมาตรวัดความรู้สึกแปลกแยกจากสังคม.....	34
2 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของภาพภาพตัวละครใน..... วิดีโอเกม 3 ภาพ ว่าให้ผลในการทดสอบแตกต่างกันหรือไม่	35
3 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของภาพตัวละครที่ไม่ตรงตามภาพใน..... วิดีโอเกม 3 ภาพ ว่าให้ผลในการทดสอบแตกต่างกันหรือไม่	36
4 จำนวนกลุ่มตัวอย่างโดยแยกเป็นเพศ.....	39
5 จำนวนกลุ่มตัวอย่างโดยแยกเป็นคณะ.....	40
6 ค่ามัชฌิมเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนน..... จากตัวแปรต่างๆ	41
7 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนการยอมรับ..... ความก้าวร้าวระหว่างบุคคลในกลุ่มเงื่อนไขที่ 1 และ 2 และการทดสอบค่าที (t -test)	42
8 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนการยอมรับ..... ความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ในกลุ่มเงื่อนไขที่ 1 และการทดสอบค่าที (t -test)	43
9 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนการยอมรับ..... ความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ในกลุ่มเงื่อนไขที่ 2 และการทดสอบค่าที (t -test)	43
10 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลทั้ง 4 ด้าน..... และปริมาณในการเล่นเกม	45

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
1 โมเดลความก้าวร้าวทั่วไป.....	9
2 โมเดลความก้าวร้าวทางอารมณ์ทั่วไป: ผลกระทบระยะสั้นของวิดีโอเกมที่รุนแรง.....	19
3 โมเดลความก้าวร้าวทางอารมณ์ทั่วไป: ผลกระทบระยะยาวของวิดีโอเกมที่รุนแรง.....	22

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในสังคมโลกยุคปัจจุบันคงปฏิเสธไม่ได้ว่าการเล่นวิดีโอเกมกลายเป็นหนึ่งในกิจกรรมประจำวันของเยาวชน ซึ่งนั่นเป็นหนึ่งในปัญหาที่เกิดขึ้น เมื่อการเล่นวิดีโอเกมของเด็กนั้นกลายเป็นดาบสองคมที่มีทั้งประโยชน์มากมายและที่ตามมาพร้อมกับสิ่งที่แฝงไว้คือโทษและผลเสียที่ส่งผลกระทบต่อเยาวชนเป็นอย่างมาก ผลเสียบางอย่างมีผลกระทบต่อตัวเด็ก ครอบครัวและสังคมมากกว่าที่ผู้ใหญ่ในสังคมส่วนใหญ่ได้คิดไว้

ปัจจุบันข่าวสารเกี่ยวกับความรุนแรงของเด็กและเยาวชนที่มีที่มาจากการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาที่มีความรุนแรงนั้นมีย่อย่างในแพร่หลายในสังคมเป็นอย่างมาก จึงทำให้เกิดข้อคำถามจากสังคมว่า วิดีโอเกมที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมเป็นสาเหตุของพฤติกรรมและการลงความเห็นจากภาพในความคิดที่มีต้นตอมาจากเกมที่มีเนื้อหาที่ไม่เหมาะสม โดยเฉพาะวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงและการล่อลวงละเมิดทางเพศ

เด็กไทยใช้เวลาและเงินส่วนใหญ่ในการเล่นวิดีโอเกม การใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่ในบ้านคนเดียว ยิ่งเป็นตัวส่งเสริมให้เด็กเล่นคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกมมากขึ้น เด็กอายุ 12-17 ปีในสหรัฐอเมริกาเล่นเกมโดยเฉลี่ย 7 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ โดยเด็กผู้หญิงเล่นเกมโดยเฉลี่ย 5 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ เด็กผู้ชายเล่นเกมโดยเฉลี่ย 13 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ เด็กผู้ชายชอบเล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงและเล่นเกมมากกว่าเด็กผู้หญิง

ในขณะที่ประเทศไทยจากการสำรวจสภาวะการณของสถาบันรามจิตติ ปี 48-49 พบว่า เด็กที่เล่นเกมช่วงวัยประถมมีประมาณ 50%ของทั้งหมด มัธยมศึกษาตอนต้นมีประมาณ 47% และอาชีวะศึกษามีประมาณ 43% ของประชากรกลุ่มนี้ และเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนอนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์และเกมอื่นๆ ของเด็กประถม ประมาณ 1.30 ชม./วัน ในขณะที่มัธยมศึกษาตอนต้น และอาชีวะศึกษาประมาณ 2 ชม./วัน

วิดีโอเกมเป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ชนิดหนึ่งที่เกิดขึ้นเพื่อความบันเทิง โดยเกมจะมีการสร้างให้เป็นกราฟิก หรือภาพเสมือนจริง หรือสื่อด้วยเทคนิคภาพที่สมจริงโดยใช้แอนิเมชัน เป็นต้น โดยวิดีโอเกมคอมพิวเตอร์จะเป็นการจำลองสถานการณ์เพื่อให้ผู้เล่นแก้ไขปัญหา โดยจะมีกฎเกณฑ์และเป้าหมายแตกต่างกันไปในแต่ละเกม โดยวิดีโอเกมจะแบ่งเป็นหลายประเภท ได้แก่

เกมแอคชั่นที่ใช้การบังคับทิศทางและการกระทำของตัวละครเพื่อให้ผ่านด่านต่างๆ ไปให้ได้ มีตั้งแต่เกมที่มีรูปแบบเรียบง่ายเหมาะกับทุกเพศทุกวัน ไปจนถึงเกมที่มีเนื้อหารุนแรง เกมแอคชั่นมีหลายประเภท ได้แก่

- เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First Person Shooter) เป็นเกมแอคชันที่ให้ผู้ผู้เล่นสวมบทบาทผ่านมุมมองจากสายตาตัวละครตัวหนึ่ง แล้วต่อสู้ผ่านด่านต่างๆ ไปจุดเด่นของเกมประเภทนี้คือ เหตุการณ์ทุกอย่างจะผ่านสายตาของผู้เล่นทั้งหมด ผู้เล่นจะไม่เห็นตัวเอง เกมประเภทนี้มักจะเน้นแอคชันซึ่งๆหน้า และเน้นที่อารมณ์ของตัวผู้เล่นและความรู้สึกสมจริง ทำให้เกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมที่มีความรุนแรงสูง เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Half-Life, Dooms, Crysis, Battlefield, Brother in Arms, Call of Duty
- เกมยิงมุมมองบุคคลที่สาม (Third Person Shooter) เป็นเกมแอคชันลักษณะคล้ายๆ กับ First Person Shooter แต่จะต่างตรงที่เกมประเภทนี้ผู้เล่นจะได้มุมมองจากด้านหลังของตัวละครแทน เกมประเภทนี้มักจะเน้นการเคลื่อนไหวเป็นสำคัญ เพราะผู้เล่นมองเห็นตัวละครที่ควบคุม และเกมประเภทนี้มักจะมีปริศนาในเกมสอดแทรกเป็นระยะๆ เช่น ปริศนาดันลังหรือปริศนาประเภทกระโดดข้าม (หรืออาจจะไม่มีขึ้นอยู่กับลักษณะของเกม) เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ GTA, Tomb Raider, Hitman, Splinter Cell
- เกมแพลตฟอร์ม (Platformer) เป็นเกมแอคชันพื้นฐาน ที่วางฉากไว้บนพื้นที่ขนาดหนึ่ง และให้ผู้ผู้เล่นผ่านเกมไปให้ได้ทีละด่านๆ โดยส่วนมากมักจะเน้นให้ผู้เล่นกระโดดข้ามฝั่งจากฝั่งหนึ่งไปอีกฝั่งหนึ่ง มักจะเป็นเกมแบบ 2 มิติและมีการควบคุมแค่เดินซ้ายกับขวา เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Kirby, Contra, เมทัลสลัก
- Stealth-based game คือเกมแอคชันที่ไม่เน้นการบุกตะลุย แต่ใช้การหลอกล่อฝ่ายศัตรูเพื่อผ่านอุปสรรคไปให้ได้หรือการลอบเร้น เกมประเภทนี้โดยส่วนมากผู้เล่นต้องมีความอดทนสูงพอและต้องสามารถอ่านการเคลื่อนไหวของศัตรูได้ เกมประเภทนี้ตัวละครเอกมักจะไม่แข็งแกร่งเหมือนเกมแบบ First Person Shooter และไม่มีอาวุธยุทธโปกรณ์มากพอใช้ต่อสู้ได้ แต่อย่างไรก็ดีเกมหลายๆเกมได้นำคุณลักษณะของ Stealth-based game ไปเสริมในเกมก็มี เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Tenchu, Metal Gear Solid, Splinter Cell
- Action Adventure Game เป็นลักษณะเกมแอคชันที่มีการผจญภัยปริศนาและการรวบรวมสิ่งของเหมือนเกมผจญภัย เกมบางเกมยังผสมลักษณะของอาร์พีจีลงไปด้วย เกมประเภทนี้ยังแตกแขนงเป็น Survival/Horror ซึ่งจะสมมติสถานการณ์สยองขวัญขึ้นมาเพื่อให้ผู้เล่นเอาชีวิตรอดไปให้ได้หรือไม่ก็ตาย เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Resident Evil, ICO, แซโดว์ออฟเดอะโคโลสซัส, Minecraft
- เกมเล่นตามบทบาท เป็นเกมที่กำหนดตัวผู้เล่นอยู่ในโลกที่สมมติขึ้น และให้ผู้ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกนั้นๆ ผจญภัยไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด โดยมีจุดเด่นทางด้านการพัฒนาระดับของตัวละครเก็บเงินซื้ออาวุธ อุปกรณ์ ตัวเกมไม่เน้นการบังคับหรือหวาดแต่จะให้ผู้เล่นสัมผัสเรื่องราวในเกมแทน เกมเล่นตามบทบาท หรือ Role-Playing Game แบ่งเป็นลักษณะใหญ่ๆ คือ

- Computer RPG เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอมพิวเตอร์ จุดเด่นของเกมประเภทนี้มักจะไม่เน้นที่เรื่องราว แต่จะเน้นที่การให้ผู้เล่นสร้างตัวละครอย่างเสรีแล้วออกไปผจญภัยในโลกของเกม เกมอาร์พีจีบนคอมพิวเตอร์มักจะเป็นอาร์พีจีของประเทศในแถบตะวันตก เกมประเภทนี้จะมีคุณค่าในการเล่นซ้ำที่สูงมาก เพราะผู้เล่นสามารถนำกลับมาเล่นและเปลี่ยนลักษณะของตัวละครได้ตามใจชอบ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยม ได้แก่ Diablo, The Elder Scrolls, Titan Quest
 - Console RPG เป็นเกมอาร์พีจีบนเครื่องคอนโซล จุดเด่นของเกมประเภทนี้อยู่ที่เรื่องราวทั้งหลาย เกมประเภทนี้มักจะมีตัวละครที่สร้างไว้แล้วและให้ผู้เล่นเข้าไปควบคุมตัวละครตัวนั้น เกมประเภทนี้มักจะมีเรื่องราวที่ตายตัวแต่จะเป็นเรื่องราวที่ลึกซึ้ง เกมประเภทนี้ส่วนมากจะเป็นเกมฝั่งตะวันออกซะส่วนใหญ่ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยม ได้แก่ Final Fantasy, Dragon Quest, Kingdom Heart, Romancing Saga
- นอกจากนั้นเกมเล่นตามบทบาททั้งบนคอมพิวเตอร์และคอนโซลยังแบ่งย่อยออกได้อีกเป็น
- Action RPG คือเกมอาร์พีจีที่เพิ่มส่วนของการบังคับแบบเกมแอคชั่นลงไป ซึ่งโดยส่วนมากเกมประเภทนี้จะเป็นเกมอาร์พีจีที่มีส่วนผสมของแอคชั่น (ไม่ใช่เกมแอคชั่นที่ผสมอาร์พีจี) เพราะส่วนมากเกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องเก็บค่าประสบการณ์, เลเวล, อาวุธและชุดเกราะเกม ประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ ไชเคน เดนเสทสี่
 - Simulation RPG คือเกมอาร์พีจีที่มีการเล่นในแบบของการวางแผนการรบ โดยส่วนมากมักจะเป็นเกมวางแผนปกติแต่จะเน้นในส่วนของการเก็บค่าประสบการณ์, เลเวล และบางเกมยังมีการซื้อขายของแบบเกม RPG โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะเป็นเกมผลัดกันเดิน แต่จะต่างจากเกม Turn-Based Strategy ตรงที่เกมประเภทนี้จะมีปริมาณยูนิทในสนามรบน้อยกว่า Turn-Based Strategy และตัวละครสามารถติดตั้งอาวุธแบบเกมอาร์พีจีทั่วๆ ไปได้ เกมประเภทนี้มีอีกชื่อหนึ่งว่า Tactical Role-playing Game เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ ซูเปอร์โรบ็อตไทเซ็น, ซากุระไทเซ็น, ไฟนอลแฟนตาซี แทกติกส์, Tactics Ogre, ไฟร์เอมเบลม
 - เกมผจญภัย (Adventure Game) เป็นเกมที่ผู้เล่นจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งและต้องกระทำเป้าหมายในเกมให้สำเร็จลุล่วงไปได้ เกมผจญภัยนั้นถูกสร้างครั้งแรกในรูปแบบของ Text Based Adventure จนกลายมาเป็นแบบ Graphic Adventure เกมผจญภัยจะเน้นหนักให้ผู้เล่นหาทางออกหรือไขปริศนาในเกม โดยส่วนมากปริศนาในเกมจะเน้นใช้ตรรกะแก้ปัญหาและใช้สิ่งของที่ผู้เล่นเก็บมาระหว่างผจญภัย นอกจากนั้นผู้เล่นยังคงต้องพูดคุยกับตัวละครตัวอื่นๆ ทำให้เกมประเภทนี้ผู้เล่นต้องชำนาญด้านภาษามากๆ เกมผจญภัยส่วนมากมักจะไม่มีการตายเพื่อให้ผู้เล่นได้มีเวลาวิเคราะห์ปัญหาข้างหน้าได้ หรือถ้ามีการตายในเกมผจญภัยมักจะถูกวางไว้แล้วว่าผู้เล่นจะตายตรงไหนได้บ้าง เกมผจญภัยมีรูปแบบต่างๆดังนี้

- Text Based Adventure เป็นเกมผจญภัยที่ใช้พื้นฐานของการพิมพ์เป็นสำคัญ โดยเมื่อผู้เล่นต้องการทำอะไรก็ต้องพิมพ์เพื่อให้ตัวละครในเกมกระทำตาม (เช่นพิมพ์ Talk เมื่อต้องการคุย พิมพ์ Look เมื่อต้องการมอง) แต่หลังจากที่คอมพิวเตอร์ก้าวสู่ยุคของเมาส์ เกมผจญภัยประเภทพิมพ์ก็หมดความนิยมลง เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Zork
- Graphical Adventure หรือ Point 'n Click Adventure เป็นเกมผจญภัยที่ใช้รูปภาพหรือตัวคนจริงมาแสดงในหน้าจอให้ผู้เล่นได้ใช้สายตาในการมองหาวัตถุรอบข้าง เกมประเภทผู้เล่นมักจะต้องการกระทำสิ่งที่เรียกว่า Pixel Hunting หรือก็คือการเลื่อนเมาส์ไปทั่วหน้าจอเพื่อหาจุดติดปกติหรือสิ่งของภายในเกม ในปัจจุบันเกมผจญภัยประเภทนี้ใช้เรียกเกมผจญภัยในปัจจุบันทุกเกม
- Puzzle Adventure เป็นเกมผจญภัยที่เน้นการไขปริศนาในเกม โดยจะตัดทอนรายละเอียดเช่นการเก็บของหรือการคุยกับบุคคลอื่นลงไป เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Myst

เกมปริศนา (Puzzle Game) เป็นเกมแนวที่เล่นได้ทุกวัย ตัวเกมมักจะเน้นการแก้ปริศนา ปัญหาต่างๆ มีตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงซับซ้อน ในอดีตตัวเกมมักนำมาจากเกมปริศนาตามนิตยสาร เช่นเกมตัวเลข เกมอักษรไขว้ ต่อมาจึงมีเกมปริศนาที่เล่นบนคอมพิวเตอร์อย่างเกมเตตริสออกมา ปัจจุบันมีเกมแนวพัซเซิลแบบใหม่ๆ ออกมามากมาย เกมแนวนี้เป็นเกมที่เล่นได้ทุกยุคทุกสมัย จึงเป็นเรื่องปกติที่จะเห็นผู้เล่นบางคนยังติดใจกับเกมเตตริส เกมอาร์คานอยด์ ไปจนถึงเกมพัซเซิลใหม่ๆ อย่าง Polarium และ Puzzle Bubble เกมปริศนาเป็นเกมที่ไม่เน้นเรื่องราวแต่จะเน้นไปที่ความท้าทายให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำๆ ในระดับที่ยากขึ้น

เกมการจำลอง (Simulation Game) เป็นเกมประเภทที่จำลองสถานการณ์ต่างๆมาให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์นั้นๆ และตัดสินใจในการกระทำเพื่อลองดูว่าจะเป็นอย่างไร เหตุการณ์ต่างๆ อาจจะนำมาจากสถานการณ์จริงหรือสถานการณ์สมมติก็ได้ เกมแนวนี้แยกเป็นประเภทย่อยได้อีก เช่น

- Virtual Simulation จะจำลองการควบคุมเสมือนจริงของสิ่งต่างๆ เช่น การขับรถยนต์ การขับเครื่องบิน ขับรถไฟ ควบคุมรถยกของ เป็นต้น โดยส่วนมากเกมประเภทนี้มักจะจำลองรายละเอียดต่างๆ ให้สมจริงที่สุดเท่าที่จะจำลองได้ เกมประเภทนี้นอกจากใช้เล่นเพื่อความบันเทิงแล้ว ยังสามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้การควบคุมต่างๆได้ เกมประเภทนี้ที่มีชื่อเสียง เช่น แกรนด์ทริสโม เป็นต้น นอกจากนั้นเกมประเภทนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นยานพาหนะ อาจจะเป็นการจำลองสถานการณ์ เช่น ไฟไหม้ ก็เป็นได้
- Tycoon หรือ Business Simulation เป็นเกมจำลองการบริหารธุรกิจ ผู้เล่นจะได้บริหารธุรกิจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งมีทั้งแบบผิวเผิน (วางตำแหน่งสิ่งของ, จ้างพนักงาน) จนไปถึงระดับลึก (ควบคุมการทำงานของพนักงาน, ซื้อ/ขายหุ้น) เกมประเภทนี้มักจะมีคำว่า Tycoon ต่อท้ายชื่อเกม เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Theme Hospital, Theme Park, Transport Tycoon, Zoo Tycoon, Railroad Tycoon

- Situation Simulation จะจำลองเหตุการณ์ต่างๆ ในช่วงเวลาหนึ่งมาให้ผู้เล่นได้เล่นเป็นตัวเองในสถานการณ์นั้น เช่นเกม Derby Station ที่ให้ผู้เล่นเป็นเจ้าของคอกม้า, เกมซิมซิติ ที่ให้ผู้เล่นเป็นนายกเทศมนตรี มีอำนาจสร้างและควบคุมระบบสาธารณูปโภคในเมือง เป็นต้น
- Life Simulation คือเกมจำลองชีวิต โดยผู้เล่นมักจะได้ควบคุมตัวละครตัวหนึ่ง หรือครอบครัวหนึ่ง แล้วใช้ชีวิตปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน เช่น ทานข้าว, อาบน้ำ, ทำงานหาเงิน ฯลฯ เกมประเภทนี้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครทั้งที่เป็นมนุษย์และไม่ใช่มนุษย์ก็ได้ เกมประเภทนี้ที่มีชื่อเสียง เช่น The Sims, Animal Crossing
- Pet Simulation เกมแนวนี้จะให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสัตว์ต่างๆ ในเกมสำหรับผู้เล่นบางคนที่ต้องการจะเลี้ยงแต่สถานภาพไม่อำนวย ก็สามารถมาลองเลี้ยงในเกมได้ มีตั้งแต่สัตว์จริงๆ เช่นเลี้ยงปลา เลี้ยงสุนัข แมว ไปจนถึงสัตว์ในจินตนาการอย่างเกมSlime Shiyu ที่ให้ผู้เล่นได้เลี้ยงสไลม์ หรือเกมตระกูลทามาโก้อัจฉริยะ เป็นต้น
- Sport Simulation เป็นเกมวางแผนจัดการระบบของทีมกีฬา ซึ่งส่วนมากเกมจำพวกนี้มักจะให้ผู้เล่นได้ควบคุมเป็นผู้จัดการทีมหรือสโมสร และจัดหาสิ่งต่างๆ ให้กับทีม เช่น สปอนเซอร์, ตารางฝึกฝน หรือจัดตำแหน่งการเล่นให้กับตัวผู้เล่นในทีม เป็นต้น ผู้เล่นควรมีความรู้เกี่ยวกับกีฬาชนิดนั้นๆ พอสมควร และรู้จักชื่อนักกีฬาและชื่อทีมมาบ้าง จะทำให้เล่นเกมประเภทนี้ได้สนุกยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม เกมประเภทนี้บางเกมจะนำนักกีฬา และ/หรือ ทีมที่มีชื่อเสียงมาเป็นจุดขายChampionship Manager, Football Manager
- Renai เป็นเกมจำลองการจีบสาว (หรือหนุ่ม) โดยลักษณะตัวเกมผู้เล่นจะต้องรับบทเป็นผู้ชาย (หรือผู้หญิง) โดยมีเป้าหมายสร้างความสัมพันธ์กับหญิงสาว (หรือชายหนุ่ม) ให้กลายเป็นคนรักกัน โดยตัวเกมส่วนมากจะแบ่งเป็นวัน ในแต่ละวันผู้เล่นสามารถเลือกทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อสร้างค่าสถานะ (แบบเกมตามบทบาท) และเกิดเหตุการณ์ระหว่างผู้เล่นกับตัวละครอื่นๆ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ โทคิเมคิเมโมเรียลและโทคิเมคิเมโมเรียล เกิร์ลไซด
- เกมวางแผนการรบ (Strategy Game) เป็นประเภทเกมที่แยกออกมาจากประเภทเกมการจำลอง เนื่องจากในระยะหลังเกมประเภทนี้มีแนวทางของตัวเองที่ชัดเจนขึ้น คือเกมที่เน้นการควบคุมกองทัพซึ่งประกอบไปด้วยหน่วยทหารย่อยๆ เข้าเข้าทำการสู้รบกัน พบมากในเครื่องคอมพิวเตอร์ เนื่องจากคีย์บอร์ดและเมาส์นั้นมีความเหมาะสมต่อการควบคุมเกมและมักจะสามารถเล่นร่วมกันได้หลายคนผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือผ่านระบบแลนอีกด้วย เนื้อเรื่องในเกมมีได้หลายหลายรูปแบบ ตั้งแต่เกมนั้นๆ จะกำหนด ตั้งแต่จับความสไตล์เวทมนตร์คาถา พ่อมด กองทหารยุคกลาง ไปจนถึงสงครามระหว่างดวงดาวเลยก็มี รูปแบบการเล่นหลักๆ ของเกมประเภทนี้มักจะเป็นการควบคุมกองทัพ, เก็บเกี่ยวทรัพยากร และสร้างกองทัพ เกมวางแผนการรบแบ่งออกเป็นสองประเภทตามการเล่นคือ

- ประเภทตอบสนองแบบทันทีกาล (Real Time Strategy) ผู้เล่นทุกฝ่ายจะต้องแข่งกับเวลา เนื่องจากไม่มีการหยุดพักระหว่างรอบ เกมจะดำเนินเวลาไปตลอด เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ คอมมานด์แอนด์คองเคอร์, สตาร์คราฟต์, วอร์คราฟต์
 - ประเภททีละรอบ (Turn Based Strategy) ประเภทนี้ผู้เล่นมีโอกาสคิดมากกว่า เพราะจะใช้วิธีผลักดันสิ่งการทหารของตัวเอง คล้ายการเล่นหมากรุก ซิวโลเซชัน, Heroes of Might & Magic
- เกมกีฬา (Sport Game) เป็นกึ่งๆ เกมจำลองการเล่นกีฬาแต่ละชนิด โดยส่วนมากเกมกีฬา มักจะมีความถูกต้องและเที่ยงตรงในกฎกติกาค่อนข้างมาก จึงเหมาะสำหรับผู้เล่นที่เข้าใจกฎกติกาและการเล่นของกีฬานั้นๆ โดยส่วนมากจุดขายของเกมกีฬามักจะเป็นชื่อและหน้าตาของผู้เล่นที่ถูกต้อง, ลักษณะสนามและยานพาหนะ ตัวอย่างเกมกีฬาได้แก่ FIFA (ฟุตบอล) , วินนิงอีเลฟเว่น (ฟุตบอล) , Madden NFL (อเมริกันฟุตบอล) และ NBA LIVE (บาสเกตบอล)

เกมอาเขต (Arcade Game) คือเกมที่ถูกสร้างมาให้กับเครื่องเกมตู้ โดยส่วนมากเกมประเภทนี้ มักจะใช้เวลาจบไม่นาน (ไม่เกิน 30 นาที หรือ ไม่เกิน 1 ชั่วโมง) เน้นความเรียบง่ายของตัวเกมมักมีเวลาจำกัดในการเล่นและมักจะไม่มีกัณฑ์ความก้าวหน้าในการเล่น เกมจะบันทึกเพียงคะแนนสูงสุดเท่านั้น เกมประเภทนี้มักมีความท้าทายของระดับความยากง่ายดึงดูดใจให้ผู้เล่นกลับมาเล่นซ้ำและใช้หลักจิตวิทยาในการบอก "คะแนนสูงสุด" ที่ผู้เล่นคนก่อนๆ เคยทำได้ ให้ผู้เล่นใหม่ๆ หาทางทำลายสถิติ

- Beat 'em up (หรือเกมแนว Brawler) คือเกมอาเขตแบบที่เน้นการเดินทางไปเรื่อยๆ เพื่อเข้าปะทะกับคู่ต่อสู้ที่อยู่ตามทางในระยะประชิด มุมมองในเกมมักจะเป็นลักษณะการมองจากด้านข้างและเยื้องไปข้างบนเล็กน้อย ทำให้ผู้เล่นมองเห็นอาวุธและไอเทมอื่นๆ ที่อยู่บนพื้นได้อย่างชัดเจน และผู้เล่นสามารถเดินขึ้นลงได้ 8 ทิศทาง มีทั้งแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ เกม Double Dragon , Golden Axe และ Final Fight เป็นต้น
- Shoot 'em up' คือเกมอาเขตที่เน้นการควบคุมตัวละครเพื่อยิงทำลายคู่ต่อสู้จากระยะที่ไกลออกไป มีทั้งแบบมุมมองจากด้านบนและจากด้านข้าง เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ เกม Space Invaders, Gradius และ Contra เป็นต้น
- Rail shooters คือเกมอาเขตที่มักจะใช้อุปกรณ์ที่เรียกว่า "ปืนแสง" ซึ่งเป็นอุปกรณ์ควบคุมเกมที่มีรูปร่างเป็นปืน เกมจะคล้ายคลึงกับ First Person Shooter แต่ตัวเกมจะบังคับทิศทางให้มากกว่า โดยผู้เล่นจะต้องยิงทำลายเป้าหมายที่ปรากฏบนหน้าจอ โดยใช้ปืนแสงเป็นตัวเล็งและยิง บางเกมเล่นได้ 1 ผู้เล่น บางเกมเล่นได้ 2 ผู้เล่น หรืออาจมากกว่านั้น เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ The House of the Dead, Time Crisis และ Virtua Cop เป็นต้น
- Touch Arcade คือเกมอาเขตที่ใช้การสัมผัสหน้าจอในการเล่น ซึ่งมีชนิดหน้าจอแบบ LCD หรือ อินฟราเรด เช่น KOT (King of touch)

- เกมต่อสู้ (Fighting Game) คือเกมที่เป็นลักษณะเอาตัวละครสองตัวขึ้นไปมาต่อสู้กันเอง ลักษณะเกมประเภทนี้จะเน้นให้ผู้เล่นใช้จังหวะและความแม่นยำกดท่าโจมตีต่างๆ ออกมา

จุดสำคัญที่สุดในเกมต่อสู้คือการต่อสู้ต้องถูกแบ่งออกเป็นยกๆ และจะมีเพียงผู้เล่นเพียงสองฝ่ายเท่านั้นและตัวละครที่ใช้จะต้องมีความสามารถที่ต่างกันออกไป เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ เทคเคน, สตริทไฟท์เตอร์, เดอะคิงออฟไฟท์เตอร์ส

ปาร์ตี้เกม (Party Game) คือเกมที่มีการบรรจุเกมย่อยๆ มากมายเอาไว้ โดยในแต่ละเกมย่อยจะมีกฎและกติกาที่ต่างกันออกไป โดยผู้เล่นจะต้องเข้าไปเล่นในเกมย่อยนั้นๆ และหาทางแข่งขันกับผู้เล่นอื่นๆ ให้ชนะ (ทั้งคอมพิวเตอร์และผู้เล่นที่เป็นมนุษย์ด้วยกันเอง) จุดขายของปาร์ตี้เกมคือการเล่นเป็นหมู่คณะ ซึ่งจะสร้างความบันเทิงได้มากกว่าการเล่นคนเดียว เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Mario Party

เกมดนตรี (Music Game) คือเกมที่ผู้เล่นต้องใช้เสียงเพลงในการเล่นด้านต่างๆ ให้ชนะ ซึ่งผู้เล่นจะต้องกดปุ่มให้ถูกต้องหรือตรงจังหวะหรือตรงตำแหน่ง โดยใช้เสียงเพลงเป็นตัวบอกเวลาที่จะต้องกด เกมประเภทนี้ที่ได้รับความนิยมได้แก่ Pop n' Music, โอิทส์ ทาทาคาอะ โอเอนด์ แต่ในขณะเดียวกันบางเพลงผู้เล่นจะต้องใช้อุปกรณ์เสริมซึ่งบางชิ้นก็เลียนแบบมาจากของจริงเช่น แคนซ์ แคนซ์ เรโวลูชัน (แผ่นเต้น) , Guitar Hero(กีตาร์) , Karaoke Revolution (ไมโครโฟน) , Rock Band (กลองชุด, กีตาร์, ไมโครโฟน)

เกมเพื่อการศึกษา (Game for Education) คือส่งเสริมในเรื่องของทางด้านการศึกษา โดยอาจนำเนื้อหาที่มีตามบทเรียนนำมาสร้างเป็นเกมหรืออาจจะนำเนื้อหาสาระต่างๆ ที่นอกเหนือจากตำราเรียนนำมาประยุกต์ใช้ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงกระตุ้นในการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาหลายๆ ด้าน ทั้งการเรียน สังคม ฯลฯ เช่น Eternal Story (เกมต่อสู้)

เกมออนไลน์ (Online Game) คือเกมที่เป็นลักษณะที่มีผู้เล่นหลายคน ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต โดยที่ จะมีตัวละครเล่นแทนตัวเรา มีการพูดคุยกันในเกม สร้างสังคมช่วยกันต่อสู้ เก็บประสบการณ์ หรือ โดยเกมออนไลน์ส่วนมากจะเป็นเกมประเภท MMORPG ซึ่งผู้เล่นแต่ละคนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลก สร้างสังคมออนไลน์ ในเกมสามารถสร้างห้องขึ้นมาเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยน มีการส่งข้อความถึงกันได้ในเกม เกมออนไลน์ เกมแรกที่เปิดให้บริการในประเทศไทยคือเกม King of Kings

เกมที่ส่งผลกระทบต่อสังคมไทยในปัจจุบันอย่างมากคือเกมที่ทำให้เยาวชนเกิดความรุนแรงในด้านต่างๆ รวมถึงความก้าวร้าว และที่ร้ายแรงคือการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงเหล่านั้นได้ ส่วนใหญ่มักจะเป็นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง มีการใช้อาวุธ มีการต่อสู้ รวมถึงความรุนแรงทางเพศ ซึ่งเป็นเรื่องที่น่าตกใจเป็นอย่างมากเพราะปริมาณการเล่นเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังที่ดูจากสถิติที่กล่าวไว้ข้างต้น นอกจากนั้นความรุนแรงและก้าวร้าวต่อผู้หญิงในการเล่นเกมนั้นในปัจจุบันมีกระแสการเล่นเกมที่เน้นความรุนแรงต่อผู้หญิงและทำให้เกิดเป็นมุมมองความก้าวร้าวทางเพศอย่างถาวร(Walsh, 2002) .The grand Theft Auto (GTA) ซึ่งเป็นเกมที่มีหลายภาค เกมนี้เป็นเกมที่มียอดขายดีที่สุดในโลก และติดอันดับ 25 เกมฮิตตลอดกาล ในเกม GTA

: Vice city ตัวละครหลักเพศชายที่มีความก้าวร้าวสามารถจ้างโสเภณีพร้อมมีเพศสัมพันธ์กันในรถ พร้อมกับแลกเปลี่ยนจำนวนไม่สุภาพทางเพศ ซึ่งจำนวนเหล่านี้ทำให้ภาพพจน์ทางเพศของทั้งฝ่ายชายและหญิง ตกต่ำลง เช่น คำพูดที่พูดโดยโสเภณีว่า You in me yet ? ภาค Vice city มีการให้รางวัลหากกระทำการ ก้าวร้าวแก่ผู้หญิง ตัวอย่างเช่น หากตัวละครหลักที่เป็นเพศชาย ฆ่าโสเภณีหลังจากการมีเพศสัมพันธ์ เขา จะได้เงินคืน เมื่อตัวละครเกมเพศชายชกหน้าโสเภณีเพศหญิง โสเภณีจะไม่มีกริยาร้องหรือกล่าวว่าย่า ทำ ซึ่งการปฏิสัมพันธ์กันของสังคมในชีวิตจริงจะต้องมีการตอบโต้ทางลบ แต่เกมนี้ถูกโปรแกรมให้บิดเบือน ไป โดยในเกมโสเภณีจะตอบว่า ฉันชอบ/ ทำแรงๆ

75% ของเด็กผู้ชายชาวอเมริกันอายุต่ำกว่า 17 ปี ต่างก็เคยเล่น the grand Theft Auto (GTA) กัน ทั้งสิ้น แม้ในเกมนี้จะมีคำเตือนเพื่อกำหนดกลุ่มผู้เล่น ซึ่งกำหนดไว้สำหรับผู้ใหญ่ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าการขายเกม เกมนี้ให้แก่บุคคลอายุต่ำกว่า 17 ปี เป็นสิ่งที่ผิด

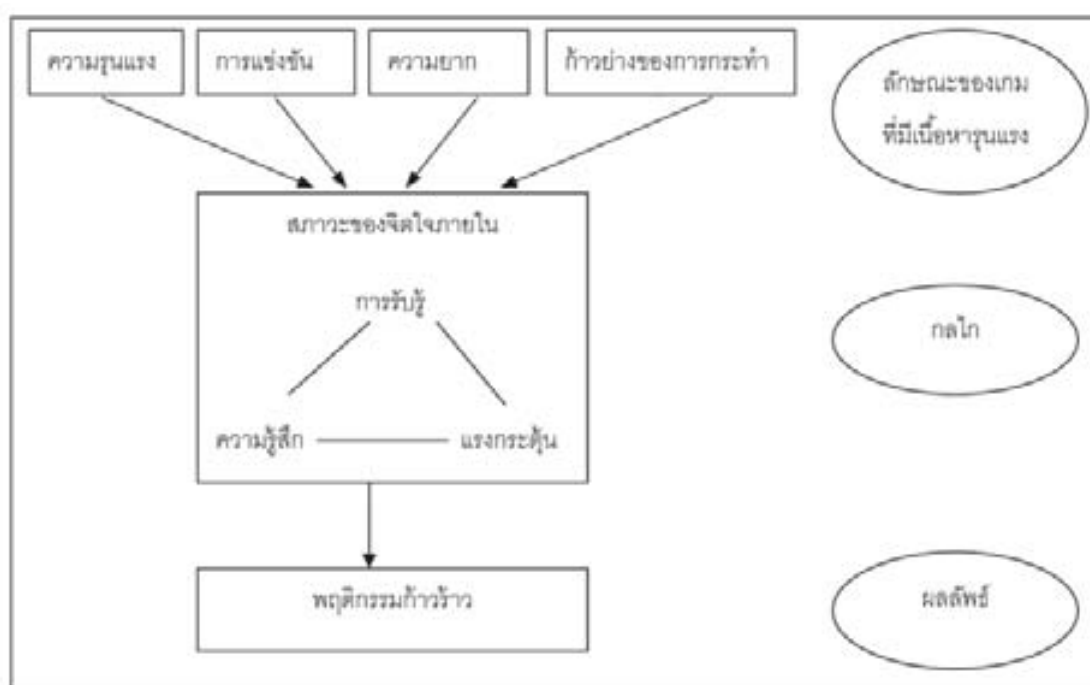
จากเกมทีกล่าวมาข้างต้นนี้ เกมที่ทำให้เกิดปัญหาสังคมมากที่สุด ได้แก่ เกมที่เนื้อหารุนแรง ความ ก้าวร้าว รวมถึงการล่องละเมิดทางเพศ ซึ่งสามารถส่งผลให้เยาวชนหรือผู้ที่เล่นเกมเกิดความก้าวร้าวได้ใน ชีวิตจริง

แนวคิดเกี่ยวกับวิดีโอเกมและความก้าวร้าว

แม้ว่าพฤติกรรม “รุนแรง” และพฤติกรรม “ก้าวร้าว” จะถูกใช้แทนกันอยู่บ่อยครั้ง แต่แท้จริงแล้วทั้งสองคำนั้นมีความหมายที่แตกต่างกันโดยพฤติกรรมก้าวร้าวหมายถึง พฤติกรรมที่ตั้งใจจะทำลายผู้อื่นหรือ สิ่งของทั้งทางกายและจิตใจในเชิงรุก ขณะที่พฤติกรรมรุนแรงหมายถึงรูปแบบในการทำลายผู้อื่นหรือ สิ่งของโดยการกระทำทางกาย พฤติกรรม “ก้าวร้าว” ถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นที่นำมาสู่พฤติกรรม “รุนแรง” ส่วนพฤติกรรมความรุนแรงบางอย่างไม่ถือเป็นพฤติกรรมก้าวร้าว เพราะมีลักษณะเป็นการตั้งรับ เช่น ความ รุนแรงที่เป็นการแก้แค้นและป้องกันวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงถือเป็นสื่อบันเทิงรูปแบบหนึ่งซึ่งมีความ แตกต่างจากสื่อประเภทอื่นๆ กล่าวคือ มีลักษณะที่รุนแรง (violence) แข่งขันกัน (competitiveness) มีความยาก (difficulty) และมีก้าวอย่างของการกระทำ (pace of action) ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวผ่าน กลไกทางจิตใจต่างๆ เช่น แรงกระตุ้นทางกาย ความรู้สึกก้าวร้าว การรับรู้ความก้าวร้าว เป็นต้น ผลกระทบ ของวิดีโอเกมดังกล่าวสามารถอธิบายด้วยทฤษฎีโมเดลความก้าวร้าวทั่วไป นักทฤษฎีได้คิดทฤษฎีเพื่อ อธิบายความสัมพันธ์ของวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงกับความก้าวร้าว เรียกว่า โมเดลความก้าวร้าวทั่วไป (General Aggression Model: GAM) โมเดล GAM ถือเป็นโมเดลที่เกิดจากการบูรณาการจากทฤษฎี ความก้าวร้าวต่างๆ ได้แก่ ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social learning theory) และทฤษฎีความสัมพันธ์ ในการรับรู้ (Cognitive neoassociation) เป็นต้น โมเดล GAM อธิบายถึงแบบแผนเชิงวัฏจักรของ

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนและสิ่งแวดล้อมรอบตัว กล่าวคือ การกระตุ้นและบุคลิกภาพที่ก้าวร้าวจะส่งผลต่อกระบวนการตัดสินใจและพฤติกรรมก้าวร้าวผ่านกลไกทางจิตใจต่างๆ เช่น แรงกระตุ้นทางกาย ความรู้สึกก้าวร้าว การรับรู้ความก้าวร้าว เป็นต้น Anderson & Bushman (2001) กล่าวว่า วิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะส่งผลต่อความก้าวร้าวทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ในระยะสั้น วิดีโอเกมจะเพิ่มกลไกทางจิตใจทำให้เกิดพฤติกรรมรุนแรงตามมา ส่วนในระยะยาว วิดีโอเกมจะสนับสนุนให้เกิดความเชื่อและทัศนคติด้านความก้าวร้าว เกมคอมพิวเตอร์จะสร้างแผน ตื่นแบบ และความคาดหวังในความก้าวร้าวขึ้น วิดีโอเกมจะเป็นตัวส่งเสริมให้คนแก้ไขปัญหาคความขัดแย้งและความโกรธด้วยการใช้พฤติกรรมที่ก้าวร้าว อย่างไรก็ตามก็มีข้อคิดเห็นว่าวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาไม่รุนแรงก็สามารถสร้างแรงกระตุ้นทางกายพอๆ กับวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรง

ภาพที่ 1 โมเดลความก้าวร้าวทั่วไป



ที่มา: ดัดแปลงมาจาก Adachi, 2011

วิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงส่งผลให้เกิดความรู้สึกไม่สะทกสะท้านต่อความรุนแรง (Desensitization) และการประเมินทางศีลธรรมที่บกพร่อง (Impaired moral evaluation) โดยวิดีโอเกมจะส่งเสริมให้เกิดการตัดสินใจใช้ความรุนแรงและปกปิดผลกระทบที่แท้จริงเอาไว้ ผู้เล่นเกมจะเป็นผู้เลือกกลยุทธ์ความรุนแรงตามที่คุณออกแบบเกมได้สร้างไว้ ซึ่งความรุนแรงที่ใช้เป็นสิ่งที่ยอมรับได้เพราะเกมและเหยื่อที่อยู่ในเกมไม่ได้เป็นของจริง การกระทำต่อเหยื่อในเกมถือเป็นเทคนิคอย่างหนึ่งในการลดการมีเหตุผลเชิงศีลธรรมลง (Guerra, Nucci & Huesmann, 1994) นอกจากนี้วิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะทำให้การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นลดลง (Empathy) โดยการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นเกิดขึ้นจากการขัดเกลาทางสังคม

(Socialization) หากผู้ใดมีการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นลดลงแล้ว ผู้ผู้นั้นมีความเสี่ยงที่จะมีพฤติกรรมก้าวร้าว (Cohen & Strayer, 1996) วรรณกรรมที่เกี่ยวกับสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ที่มีเนื้อหา รุนแรงมักจะเสนอแนะว่าวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงสามารถเพิ่มความก้าวร้าวได้มากกว่าสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ เนื่องจากวิดีโอเกมมีลักษณะพิเศษ 5 ประการ คือ 1) มีการให้รางวัลและการลงโทษ 2) ผู้เล่นเกมเป็นผู้แสดงบทบาทที่รุนแรง 3) เกมคอมพิวเตอร์เป็นทั้งต้นแบบ, ผู้สนับสนุน และผู้ฝึกซ้อมพฤติกรรม 4) เกมคอมพิวเตอร์มีแนวโน้มที่มีความเหมือนจริงและมีความรุนแรงมากขึ้น และ 5) ผู้เล่นเกมสามารถสวมบทบาทผู้มีพฤติกรรมก้าวร้าวได้โดยตรง (Dill & Dill, 1998)

วิดีโอเกมกับพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กและเยาวชน: ข้อค้นพบจากงานวิจัยในต่างประเทศ

นับตั้งแต่วิดีโอเกมได้แพร่หลายในช่วงปีทศวรรษ 1980s จนถึงปัจจุบัน ได้มีงานวิจัยหลายชิ้นได้ทำการพิสูจน์สมมติฐานที่ว่าการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะเป็นการเพิ่มความก้าวร้าวในเด็กและเยาวชน งานวิจัยที่เกิดขึ้นมีความหลากหลายทั้งในแง่ของการออกแบบการวิจัยและผลการวิจัย ดังนี้

การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)

งานวิจัยจำนวนมากได้นำเอาวิดีโอเกมมาทดลองกับเด็กและเยาวชน และพบผลการวิจัยที่แตกต่างกันออกไป ข้อค้นพบจากงานวิจัยส่วนหนึ่งแสดงให้เห็นว่า วิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมีผลต่อทั้งสมองและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชน Mathews, et al., (2006) ทำการแบ่งกลุ่มวัยรุ่นออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มหนึ่งเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรง อีกกลุ่มเล่นวิดีโอเกมที่ไม่มีความรุนแรงเป็นเวลา 30 นาที จากนั้นนักวิจัยใช้เครื่องสแกนศึกษาการทำงานของสมองเพื่อวัดระดับความสามารถในการยับยั้งชั่งใจและสมาธิ พบว่า ทั้งสองกลุ่มมีความแม่นยำหรือใช้เวลาในการตอบสนองต่อภารกิจที่ไม่แตกต่างกัน แต่ในกลุ่มที่เล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรง พบว่า สมองส่วนหน้าที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมตนเองและสมาธิทำงานน้อยลง ในทางกลับกันสมองส่วนกลางที่ทำหน้าที่เกี่ยวกับการรับรู้ทางอารมณ์ ความโกรธ ความกลัว กลับเป็นส่วนที่ทำงานหนักมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยเชิงทดลองที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงต่อเด็กและเยาวชนในแต่ละช่วงวัย โดยเด็กเล็กจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้นหลังจากได้เล่นเกมที่มีเนื้อหารุนแรง (Silver & Williamson, 1987) แต่ไม่พบความแตกต่างในเด็กโตแต่อย่างใด (Graybill, et al., 1987) ในขณะที่ Fisher, et al., (2010) ได้ทำการแบ่งกลุ่มทดลองออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกให้เล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงที่สามารถสวมบทบาทเป็นตัวแสดงในวิดีโอเกม ส่วนอีกกลุ่มเป็นกลุ่มที่เล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงแต่ไม่ได้สวมบทบาทของตนในเกมคอมพิวเตอร์ พบว่าผู้ถูกทดลองกลุ่มแรกมีระดับความก้าวร้าวมากกว่ากลุ่มหลัง เนื่องจากแรงกระตุ้นที่เกิด

จากการสวมบทบาทในเกมนี้อาจมีสูงอย่างไรก็ตามวิจัยเชิงทดลองบางส่วนกลับไม่พบความแตกต่างของเกมที่มีเนื้อหารุนแรงกับพฤติกรรมก้าวร้าว Winkel, Novak & Hopson (1987) ได้ทดลองในเด็กที่เรียนอยู่ในเกรด 8 โดยให้เล่นวิดีโอเกมก่อนแล้วแสดงบทบาทสมมติระหว่างเพื่อนขึ้น พบว่า หลังจากได้เล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงก็ไม่ปรากฏว่าเด็กจะมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวต่อเพื่อนแต่อย่างใด Scott (1995) ได้ทดลองในหมู่นักศึกษามหาวิทยาลัยก็ไม่พบความแตกต่างในความก้าวร้าวของนักศึกษาหลังจากได้เล่นวิดีโอเกมในหลายๆ ระดับความรุนแรง นอกจากนี้ Lynch (1994) ทำการทดลองเพื่อทดสอบสมมติฐานว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงมีการตอบสนองของหัวใจมากกว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมที่ไม่รุนแรง แต่ก็ไม่พบว่าเกิดความแตกต่างกันในระหว่างสองกลุ่มแต่อย่างใดแม้ว่างานวิจัยเชิงทดลองมากมายทำการทดสอบผลกระทบของวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงแต่ข้อจำกัดทางด้านระยะเวลาและการวัดพฤติกรรมก้าวร้าวในงานวิจัยเชิงทดลอง ทำให้งานส่วนใหญ่จะเป็นงานวิจัยระยะสั้นและมักจะทำการวัดความรู้สึกก้าวร้าวและการตอบสนองของร่างกายจากการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรง ดังนั้นเราไม่สามารถทราบถึงพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงในระยะยาว

การวิจัยเชิงสังเกต (Observational Research)

การวิจัยเชิงสังเกตจะเป็นการสังเกตความแตกต่างของพฤติกรรมเด็กหลังจากได้เล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงแล้ว Cooper & Mackie (1986) ได้สังเกตพฤติกรรมเด็กอายุ 9 ถึง 10 ปีในห้องของเล่นหลังจากผ่านการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรง พบว่า เด็กผู้หญิงมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัดในขณะที่ไม่มีผลต่อเด็กผู้ชายแต่อย่างใด เช่นเดียวกับผลการวิจัยของ Silvern & Williamson (1987) ที่พบว่าเด็กอายุ 4 ถึง 6 ปีมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าวเพิ่มขึ้นหลังจากเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรง อย่างไรก็ตามการวิจัยดังกล่าวให้ข้อค้นพบว่า วิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงส่งผลกระทบต่อเด็กในระยะสั้นเท่านั้น อาจเนื่องมาจากว่าวิธีการวิจัยเองที่เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมเด็ก ณ ขณะนั้น นอกจากนี้ Irwin & Gross (1995) ทำการวัดความก้าวร้าวต่อบุคคลและต่อสิ่งของหลังจากเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงในเด็กอายุ 7 ถึง 8 ปี พบว่าเด็กที่เล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะแสดงความก้าวร้าวต่อสิ่งของเวลาอยู่ใน สถานการณ์เล่นปกติ และแสดงความก้าวร้าวต่อบุคคลเวลาเกิดสถานการณ์ที่มีปัญหา งานวิจัยเชิงสังเกตมักจะพบว่าการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กในระยะสั้น อาจจะเป็นเพราะว่าตัวระเบียบวิธีวิจัยเองที่ก่อให้เกิดผลกระทบดังกล่าว

การวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research)

การวิจัยเชิงทดลองและเชิงสังเกตมีข้อจำกัดในการทดสอบสมมติฐานบางประการ งานวิจัยเชิงสำรวจสามารถทดสอบสมมติฐานได้หลากหลายกว่า เช่น เด็กและเยาวชนที่มีพฤติกรรมรุนแรงจะแสวงหาวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรง หรือ ความเชื่อมั่นในตนเองต่ำอาจมีผลให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวได้ง่ายและมักจะแสวงหาวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงเช่นกัน เป็นต้น การสำรวจระยะยาวของ Wallenius & Punamaki (2008) ที่ติดตามเด็กวัยรุ่นอายุ 12 ถึง 15 ปีเป็นระยะเวลา 2 ปี พบว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมีความเชื่อมโยงกับพฤติกรรมก้าวร้าวโดยตรง การสื่อสารระหว่างเด็กกับพ่อแม่ที่ไม่ดีสามารถเพิ่มอิทธิพลทางลบของวิดีโอเกมที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการสื่อสารกับพ่อแม่จะดีแค่ไหน แต่ก็ไม่สามารถช่วยป้องกันเด็กได้ในระยะยาว นอกจากนี้หากเด็กและ เยาวชนได้เล่นวิดีโอเกมบ่อยครั้ง อาจเกิดการติดเกมขึ้นได้ในระยะยาว พฤติกรรมการติดเกมทำให้เกิดผลกระทบทางลบในด้านอื่นๆ เช่น ปัญหาการเรียน การเข้าสังคม เป็นต้น งานวิจัยของ Hauge & Gentile (2003) พบว่า เด็กที่ติดเกมเคยมีการต่อสู้กับผู้อื่นมาแล้วในปีที่ผ่านมา รวมทั้งมีปัญหาในการเข้าสังคมกับกลุ่มเพื่อนและมีผลการเรียนที่ตกต่ำ การวิเคราะห์เชิงอภิมาน (Meta-Analysis) ระบุว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงมีสหสัมพันธ์ ต่อพฤติกรรมก้าวร้าวเชิงบวกเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ($r = .15 - .20$)

การศึกษาระยะยาวกล่าวว่า เกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรงสามารถเพิ่มพฤติกรรมก้าวร้าวได้ในอนาคต (Anderson, et al., 2007) อย่างไรก็ตามบางงานวิจัยกลับพบว่า ระยะเวลาการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงและพฤติกรรมก้าวร้าวมีความสัมพันธ์ในเชิงลบ อาจเป็นเพราะความรู้สึกตื่นเต้นในช่วงแรกได้ลดระดับลง (Sherry, 2001)

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Bandura (1977)

Albert Bandura นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เชื่อว่าการเรียนรู้ของมนุษย์เกิดจากการที่มีส่วนร่วมหรือการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว และแสดงพฤติกรรมแตกต่างกันตามลักษณะนิสัยส่วนตัว และมีแรงจูงใจที่เป็นปัจจัยของความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมนั้น Bandura (1977) นำเสนอทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (social learning theory) โดยเน้นความสำคัญของบริบททางสังคม (social context) การเรียนรู้ด้วยการสังเกต (observation learning) การมีตัวแบบ (modeling) และการเสริมแรง (reinforcement) เข้ามาเกี่ยวข้อง Bandura แบ่งกระบวนการการเรียนรู้โดยการสังเกตออกเป็น 4 กระบวนการ คือ

1. ความสนใจ (Attention) เป็นส่วนที่สำคัญมาก การเรียนรู้โดยการสังเกตจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อ ผู้สังเกตมีความสนใจ และเอาใจใส่ต่อตัวแบบ หากผู้สังเกตขาดความใส่ใจการเรียนรู้โดยการสังเกตจะไม่เกิดขึ้น องค์ประกอบของตัวแบบที่มีอิทธิพลต่อผู้สังเกตมีหลายประการ เช่น ต้องเป็นตัวแบบที่มีความเด่น ผู้สังเกตชื่นชอบ มีความสามารถ ให้ความรู้สึกดี ๆ มีอำนาจในการให้รางวัลหรือลงโทษ

Attention process บุคคลจะสามารถเรียนรู้ได้น้อย หากปราศจากความสนใจ หรือระลึกได้ถึงลักษณะเด่นของพฤติกรรมตัวต้นแบบ การแสดงต้นแบบให้บุคคลดูก็ไม่ได้หมายความว่าบุคคลนั้นจะสนใจต้นแบบอย่างจริงจัง บุคคลจะเลือกบุคคลที่สำคัญและเด่นชัดที่สุดในตัวต้นแบบมา และบุคคลจะได้รับรูปแบบมุมมองนั้นมาดังที่ได้เห็น จากหลายๆ ปัจจัยที่ใช้กำหนดประสบการณ์การสังเกต การเลือกกลุ่มสังคมเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุด บุคคลคนที่อยู่ใกล้กับกลุ่มคนที่มีจำกัดและมีพฤติกรรมที่ได้รับการสังเกตการบุคคลเข้าไปเข้ามา จะทำให้มีโอกาสเกิดการเรียนรู้ได้มากที่สุด เช่น กลุ่มคนประพาศิณีคดีกฎหมายและกลุ่มคนที่เคร่งศาสนา มักจะเกิดการเรียนรู้พฤติกรรมก้าวร้าวจากสมาชิกในกลุ่มกันเอง ในกลุ่มสังคมบางกลุ่มสมาชิกบางคนจะมีความสนใจมากกว่าสมาชิกอื่นๆ ค่านิยมของการแสดงพฤติกรรมนั้นจะเป็นตัวกำหนดว่าพฤติกรรมใดจะได้รับความสนใจและพฤติกรรมใดจะถูกเมินเฉย ตัวต้นแบบที่บุคคลสนใจและมีคุณภาพที่เหนือกว่าจะถูกได้รับความสนใจ

ในขณะที่พฤติกรรมที่ได้ได้รับความพอใจมีแนวโน้มจะถูกเมินเฉยและปฏิเสธ ถึงแม้ว่าพฤติกรรมนั้นเป็นพฤติกรรมที่ดีที่สุดในทางอื่นๆ ก็ตาม ต้นแบบในบางรูปแบบก็สามารถได้รับความสนใจจากบุคคลคนทุกเพศวัยได้ในระยะเวลาต่างๆ ที่เห็นได้ชัดคือต้นแบบจากโทรทัศน์ที่ซึ่งบุคคลสามารถเรียนรู้พฤติกรรมโดยไม่ต้องมีสิ่งกระตุ้นใดๆ เลย (Bandura, Grusec, & Men-love, 1996)

2. ความจำ (Retention) ผู้สังเกตจะแสดงพฤติกรรมตามแบบได้ต้องอาศัยความจำ จดจำสิ่งที่สังเกต เพื่อนำมาใช้ต่อไป ถ้าหากจำไม่ได้จะไม่สามารถแสดงพฤติกรรมตามได้

Retention process บุคคลจะไม่สามารถได้รับอิทธิพลจากการสังเกตได้หากบุคคลไม่มีความจำเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ เลย ความจำจึงมีหน้าที่หลักเป็นอันดับสองในการเรียนรู้จากการสังเกต หากบุคคลสามารถแสดงพฤติกรรมที่เรียนรู้มาจากตัวต้นแบบได้ ในขณะที่ตัวต้นแบบนั้นไม่ได้อยู่เป็นตัวชี้แนะให้รูปแบบการตอบสนองนั้นต้องมาจากตัวแทนสัญลักษณ์ในความจำ ซึ่งหมายความว่าอิทธิพลในอดีตสามารถผลในระยะถาวร

การเรียนรู้จากการสังเกตนั้นมีทั้งระบบภาพและระบบเสียง ในระหว่างการสังเกตจะมีสิ่งกระตุ้นจากต้นแบบผ่านกระบวนการระบบสัมผัส การเชื่อมโยง และการตีงภาพของพฤติกรรมต้นแบบ ภายใต้เงื่อนไขที่ตัวกระตุ้นนั้นมีความสัมพันธ์สูงและมีตัวแปรชื่อเข้ามาเกี่ยวข้องจะทำให้เกิดการเชื่อมโยงกันสูง กล่าวคือ เมื่อบุคคลได้ยินชื่อๆ หนึ่ง ซึ่งจะเป็นไปไม่ได้เลยที่บุคคลนั้นจะไม่นึกถึงบุคลิกลักษณะของคนที่มีชื่อนั้น ในทำนองเดียวกันกับกิจกรรม ต่าง หรือสถานที่ต่างๆ และสิ่งของต่างๆ ที่บุคคลได้สังเกตมาก่อน และมีตัวแทนภาพในใจของสิ่งเร้าทางกายภาพที่ไม่ได้อยู่ตรงนั้น

ระบบการมีตัวแทนอันที่สองนั้นที่น่าจะมีส่วนในเรื่องของความเร็วในการเรียนรู้แบบสังเกตและการดำรงอยู่ระยะยาวของตัวต้นแบบ กระบวนการทางปัญญาส่วนใหญ่ที่กำกับพฤติกรรมเบื้องต้นนั้นจะเป็นทางเสียงมากกว่าทางภาพ ตัวต้นแบบสามารถได้รับการเรียนรู้ การคงอยู่และการแสดงซ้ำได้ดีกว่าจากการลงรหัสทางเสียงจากข้อมูลทางภาพในรูปแบบของซ้ำและขวามากกว่าจากจินตนาการทางภาพ การเรียนรู้จากการสังเกตและการดำรงไว้นั้นสามารถได้ดีในการลงรหัสแบบนี้เพราะว่ารหัสนี้สามารถเก็บข้อมูลขนาดใหญ่ได้ในคลังข้อมูลอย่างง่ายดาย

3. การเลียนแบบ (Reproduction) ผู้สังเกตแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบ โดยการระลึกจากความทรงจำ

การเลียนแบบ (Reproduction) เป็นองค์ประกอบที่สามของโมเดลซึ่งเกี่ยวกับกระบวนการที่ซึ่งตัวแทนสัญลักษณ์เป็นตัวชี้้นำให้เป็นตัวแสดงออกพฤติกรรม ในการเลียนแบบพฤติกรรม บุคคลจะต้องนำกลุ่มการตอบสนองที่มาจากรูปแบบของตัวต้นแบบ การที่บุคคลจะแสดงออกพฤติกรรมมากแค่ไหน นั้นขึ้นอยู่กับว่าเขามีทักษะในการเรียนรู้ได้มากแค่ไหน หากเขามีองค์ประกอบของส่วนประกอบ เขาจะสามารถสร้างรูปแบบพฤติกรรมใหม่ได้อย่างง่ายดาย แต่หากส่วนประกอบนั้นขาดไป ก็จะไม่สามารถกระทำ

พฤติกรรมนั้นได้ นอกเหนือจากนั้น ทักษะย่อยที่จำเป็นสำหรับการแสดงออกพฤติกรรมที่มีความซับซ้อน จะต้องถูกพัฒนาขึ้นก่อนจากตัวต้นแบบและการฝึกฝน

ถึงแม้ว่าบุคคลจะมีตัวแทนสัญลักษณ์ในใจแล้ว มีการคงอยู่ของกิจกรรมต้นแบบและมีทักษะย่อยแล้ว บุคคลก็มีโอกาสที่จะไม่สามารถนำการกระทำที่หลากหลายมารวมกันเพื่อเป็นรูปแบบที่ต้องการได้ เนื่องจาก มีข้อจำกัดทางกายภาพ เช่น เด็กสามารถเรียนรู้ จากการสังเกตพฤติกรรมการขับรถและสามารถมีองค์ประกอบการตอบสนอง แต่ถ้าหากตัวเด็กนั้นมีความสูงไม่พอ เด็กก็จะไม่สามารถควบพวงมาลัยรถได้

มีอุปสรรคประการที่สามในระดับพฤติกรรมต่อทักษะการเลียนแบบพฤติกรรมของต้นแบบที่เรียนรู้ โดยการสังเกตในทักษะการเคลื่อนไหวในทักษะ กอล์ฟหรือว่ายน้ำ ผู้เล่นจะไม่สามารถเห็นการตอบสนองที่พวกเขากำลังทำ พวกเขาจึงต้องพึ่งตัวชี้แนะล่วงหน้า หรือเสียงของผู้ที่ยืนมองอยู่ ซึ่งมันเป็นเรื่องยากที่จะชี้แนะการกระทำที่ไม่สามารถสังเกตได้ หรือระบุท่าทางที่ถูกต้องที่จำเป็นในการเชื่อมโยงกับสัญลักษณ์ของต้นแบบ หรือการแสดงออกซึ่งพฤติกรรม ในการเรียนรู้ส่วนมาก บุคคลจะใช้การประมาณอย่างคร่าวๆของพฤติกรรมรูปแบบใหม่และมีการปรับให้ถูกต้องโดยใช้การตอบกลับจากการแสดงความคิดเห็นจากผู้อื่น

4. การจูงใจ (Motivation) ผู้สังเกตมีแรงจูงใจที่จะแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบเนื่องจากคาดหวังว่าจะได้รับประโยชน์หรือการเสริมแรง หากได้รับผลทางบวก ก็จะจูงใจให้ผู้สังเกตแสดงพฤติกรรมต่อไป หากได้รับผลทางลบ ผู้สังเกตมีแนวโน้มที่จะหยุดพฤติกรรมนั้น

การจูงใจ (Motivation) บุคคลสามารถเรียนรู้ได้และครอบครองความสามารถในการเลียนแบบพฤติกรรม แต่การเรียนรู้อาจจะไม่ได้ถูกกระตุ้นให้แสดงออกมา หากได้รับการตอบรับทางลบหรือการตอบรับที่ไม่น่าพึงพอใจ แต่เมื่อได้รับการกระตุ้นทางบวก การเรียนรู้จากการสังเกตที่ยังไม่ได้ถูกแสดงออกมาก็จะพร้อมที่จะเปลี่ยนเป็นการกระทำ (Bandura, 1965) อิทธิพลของการเสริมแรงไม่ได้ควบคุมเฉพาะการแสดงออกภายนอก แต่ยังสามารถส่งผลต่อระดับการส่งผลจากการสังเกตโดยควบคุมสิ่งที่บุคคลสนใจและการลงรหัสอย่างไรและการกระทำสิ่งที่พวกเขาได้พบเจอ

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นโมเดลนั้นไม่ได้สร้างพฤติกรรมที่คล้ายคลึงกันกับผู้อื่นโดยอัตโนมัติ หากบุคคลมีความสนใจในการกระทำพฤติกรรมเลียนแบบ กระบวนการย่อยบางกระบวนการ เช่น กระบวนการวิเคราะห์การเรียนรู้ทางสังคมก็ไม่ได้มีความเกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมและความก้าวร้าว

จากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม พฤติกรรมความก้าวร้าวสามารถเรียนรู้ผ่านได้ทั้งการสังเกตที่ได้รับ การเสริมแรงโดยบังเอิญและการลงโทษ (Bandura, 1973) ยกตัวอย่างเช่น การที่เด็กได้สังเกตตัวแบบ ความก้าวร้าวมากมายจากทั้งสภาพแวดล้อมที่พวกเขาอาศัยอยู่ เช่น ในโรงเรียน ในบ้านและในโลก จินตนาการของรายการโทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ และวิดีโอเกม หลังจากนั้นเด็กจะพัฒนาความรู้ขั้นต้น เพื่อที่จะนำไปพัฒนาต่อจากการสังเกตผลที่ตามมาของพฤติกรรมก้าวร้าวของตัวต้นแบบ (Geen, 2001) ซึ่งหมายถึงว่าความเป็นไปได้ที่จะมีการแสดงออกพฤติกรรมก้าวร้าวสูงหากเด็กเห็นว่าตัวต้นแบบได้รับ รางวัลหรือการเสริมแรงทางบวก ดังนั้นในการทำนายว่าพฤติกรรมที่ได้เรียนรู้จะถูกแสดงออกหรือไม่นั้น สามารถอธิบายได้ว่า เมื่อเหตุการณ์ที่รุนแรงแล้วผลที่ตามมาเป็นผลทางบวกซ้ำๆ (เช่น การเป็นที่ยอมรับ ทางสังคม, ความเพลิดเพลิน) ผลลัพธ์ทางบวกนั้นจะทำให้เด็กมีการตอบสนองในแบบเดียวกันต้นแบบ หากมีเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นอีก (Eyal & Rubin, 2003) หรือกล่าวสั้นๆว่า ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมอธิบาย กลไกที่นำไปสู่การได้รับ การแสดงออก และดำรงก้าวร้าวไว้ด้วยหลักของการเรียนรู้จากการสังเกตและใช้ เป็นประโยชน์

การวิเคราะห์การเรียนรู้ทางสังคมต่อการเรียนรู้จากการสังเกต

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมสันนิษฐานว่าอิทธิพลของตัวต้นแบบทำให้เกิดหลักการเรียนรู้ ผ่านข้อมูล และผู้สังเกตจะได้รับตัวแทนสัญลักษณ์ในใจจากกิจกรรมที่ต้นแบบกระทำมากกว่าการเชื่อมโยงตัวกระตุ้น กับการตอบสนองที่มีความเฉพาะเจาะจง ซึ่งปรากฏการณ์ตัวต้นแบบนี้มีกระบวนการย่อยที่เกี่ยวข้องกันและ กัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชื่องานวิจัย: วิดีโอมีผลกระทบในเรื่องของความก้าวร้าวมากกว่าภาพยนตร์หรือไม่ และบทบาทของปฏิริยาของสื่อและการระบุตัวตนในการเชื่อมโยงเนื้อหาที่รุนแรงและผลที่ก้าวร้าว (Do video games exert stronger effects on aggression than film? The role of media interactivity and identification on the association of violent content and aggressive outcome)

งานวิจัยของ Anderson and Dill (2000) ได้ศึกษาเรื่องปฏิสัมพันธ์ของสื่อว่าจะส่งผลกระทบระยะสั้นของสื่อที่มีเนื้อหาก้าวร้าวต่อผู้ชมที่มีความก้าวร้าวหรือไม่ โมเดลความก้าวร้าวทั่วไป ทฤษฎีปัญญาสังคม และการระบุบุคคลิกภาพได้ให้กรอบทางทฤษฎีขึ้น

ในงานวิจัยนี้มีผู้ร่วมการทดลองแบบสุ่ม ซึ่งเป็นเพศชายทั้งหมด 102 คนจากวิทยาลัย ผู้ร่วมการทดลองถูกสุ่มให้กระทำหนึ่งในสามเงื่อนไขต่อไปนี้ เงื่อนไขที่หนึ่งคือ ให้เล่นวิดีโอเกม เงื่อนไขที่สองคือ ให้ดูเทปการเล่นวิดีโอเกม และเงื่อนไขที่สามคือ ให้ดูภาพยนตร์

ผลงานวิจัยออกมาว่าผู้ที่ได้รับเงื่อนไขเล่นวิดีโอเกมได้รับมีการเพิ่มขึ้นของความก้าวร้าวทางอารมณ์ ความก้าวร้าวทางปัญญาและการเฝ้าทางกายภาพมากกว่าผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขให้ดูเทปการเล่นวิดีโอเกมและเงื่อนไขดูภาพยนตร์

งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าปฏิริยาของสื่อในวิดีโอเกม ทำให้เกิดความรุนแรงที่มากขึ้นในระยะสั้นและมีการตอบสนองอย่างก้าวร้าว การระบุบุคคลิกภาพไม่ได้เป็นสื่อกลางหรือตัวแปรของผลกระทบปฏิริยาของสื่อในความก้าวร้าว การศึกษาในอนาคตควรมีการวัดการระบุบุคคลิกภาพเพื่อศึกษาการค้นพบที่ไม่สอดคล้องในเรื่องของปฏิริยาของสื่อกับการระบุตัวตน

2. แนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อต่อพฤติกรรมก้าวร้าว ของ Anderson และ Dill (2000)

ในวันที่ 20 เมษายน ค.ศ.1999 ได้เกิดโศกนาฏกรรมหมู่ซึ่งก่อเหตุโดย นายอริค แฮร์ริสและ นายดีและ เคบอลด์ ที่ได้สังหารตนเองหลังจากที่พวกเขาได้กราดยิงกระสุนที่โรงเรียนมัธยมปลายแห่งหนึ่งในรัฐโคโลราโด มีผู้เสียชีวิต 13 คนและผู้บาดเจ็บ 23 คน ถึงแม้ว่ายังไม่มีสาเหตุของการกระทำเช่นนี้อย่างชัดเจนแต่ปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดพฤติกรรมเช่นนี้คือพวกเขาชอบเล่นวิดีโอเกมชื่อ Bloody Shoot-'em-up ซึ่งมี

เนื้อหาเกี่ยวกับการฝึกสังหารในกองทหารของสหรัฐฯ ซึ่งทางผู้สืบสวนได้พบว่า นายแฮร์ริสและนายเคบอลด์ ได้จัดทำวิดีโอเทปที่เป็นเวอร์ชันของพวกเขาเอง

ในวิดีโอนั้นมีพวกเขาสองคนใส่ชุดกันฝนของทหาร พร้อม ทั้งถือปืน และสังหารนักกีฬาของโรงเรียน จากนั้นไม่ถึงหนึ่งปีพวกเขาก็กระทำได้เช่นในวิดีโอเทปของพวกเขาจริงๆ จากความเกี่ยวข้องครั้งนี้ ผู้สืบสวนในคดีนี้จึงสรุปได้ว่า “แฮร์ริสและเคบอลด์กำลังเล่นเกมของพวกเขาในโหมดพระเจ้า” (Pooley, 1999)

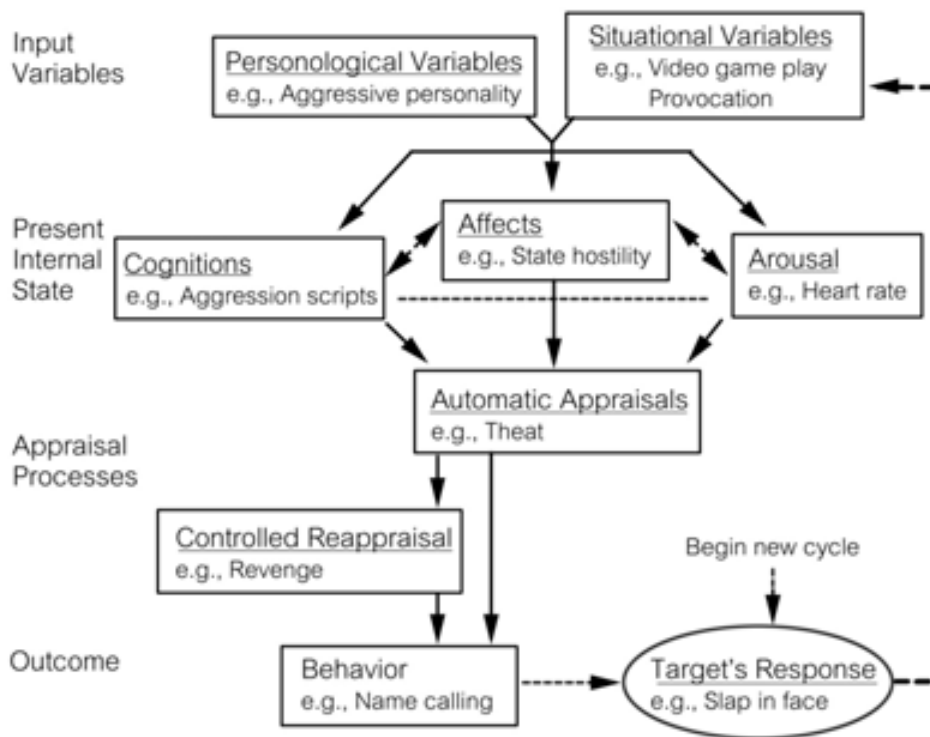
สื่อบันเทิงต่างๆ ในปัจจุบันสามารถมีผลกระทบไม่มากนักน้อยต่อพฤติกรรมของทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เนื่องจากสิ่งที่คนเราคิดว่าควรหรือไม่ควรล้วนมาจากบทเรียนที่เราเรียนรู้จากภาพยนตร์และโทรทัศน์ ซึ่งได้มีทฤษฎีที่สนับสนุนถึงอิทธิพลของวิดีโอเกมที่รุนแรงของพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ได้แก่

1. General Affective Aggression Model (GAAM): Short-Term Effects of Video Game Violence and Aggressive Personality

มีหลายเหตุผลสนับสนุนแนวคิดที่ว่าคนเราได้เผชิญกับวิดีโอที่รุนแรง แล้วทำให้เกิดพฤติกรรมที่รุนแรงทั้งระยะสั้นและระยะยาว จากทฤษฎี GAAM ซึ่งโมเดลมากจากการผสมผสานระหว่างทฤษฎีที่มีอยู่กับข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ พัฒนาการ การกระตุ้น และการแสดงออกของความก้าวร้าวของมนุษย์ โดยใช้การอ้างอิงที่ว่าความก้าวร้าวนั้นมีพื้นฐานมาจากโครงสร้างความรู้ (เช่น Script, Schemas) ซึ่งสร้างมาจากกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม ดังนั้น GAAM เป็นการรวมกันของทฤษฎีที่ลึกซึ้งที่มีมาก่อนหน้า โดยเฉพาะทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา (Bandura's social learning theory, 1963), Berkowitz's Cognitive Neoassociationist Model (1993), the social information-processing model of Dodge and his colleagues (1994), Geen's affective aggression model (1990) , Hue-mann's social cognitive model of media violence effects (1986) และ Zillmann's excitation transfer model (1983)

ดังภาพที่ 1 แสดงถึงโครงสร้างพื้นฐานของ GAAM กับตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง ซึ่งในที่นี้จะเน้นผลกระทบระยะสั้นของวิดีโอเกมที่รุนแรง โดยย่อแล้ว GAAM ได้อธิบายกระบวนการหลายขั้นตอนที่ใช้ Personological (เช่น บุคลิกภาพก้าวร้าว) และสถานการณ์ (เช่น การเล่นเกมและการกระตุ้นยั่วเย้า) เป็นตัวแปรที่นำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าว โดยทำเช่นเดียวกันโดยส่งอิทธิพลสภาวะภายในที่เกี่ยวข้องและผลของกระบวนการประเมินหรือตัดสินใจอย่างอัตโนมัติและอย่างควบคุม

ภาพที่ 2 โมเดลความก้าวร้าวทางอารมณ์ทั่วไป: ผลกระทบระยะสั้นของวิดีโอเกมพื้นฐาน



ที่มา : Single episode General Affective Aggression Model: Short-term effects of video game violence. โดย C. A. Anderson, W. E. Deuser, and K. M. DeNeve, 1995.

GAAM: ตัวแปรที่เข้ามาและสภาวะภายใน

ตัวแปรที่เข้ามาทั้งตัวแปรทางลักษณะบุคลิกภาพและทางสถานการณ์สามารถส่งอิทธิพลต่อสภาวะภายในตัวบุคคล ทั้งตัวแปรทางปัญญา ทางอารมณ์และ ตัวกระตุ้น ยกตัวอย่างเช่น บุคคลที่มีคะแนนบุคลิกภาพความก้าวร้าวสูงจะมีการเข้าถึงโครงสร้างความรู้ต่อข้อมูลที่มีความก้าวร้าว บุคคลจะมีความคิดที่ก้าวร้าวถึงกว่าบุคคลที่มีคะแนนความก้าวร้าวต่ำ และจะมีรูปแบบการรับรู้ทางสังคมที่นำไปสู่การมีอคติในการรับรู้ คาดหวัง และ แผ่ขยายที่มุ่งร้าย

ตัวแปรทางสถานการณ์ก็สามารถส่งอิทธิพลต่อการเข้าถึงโครงสร้างความรู้ที่ก้าวร้าวเช่นกัน กล่าวคือการทำบุคคลถูกดูถูกเหยียดหยามอาจจะนำไปสู่การคิดหาวิธีการในการตอบโต้กลับอย่างไม่เป็น

มิตร ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยเชื่อว่าการเล่นวิดีโอเกมสามารถทำให้เข้าถึงปัญญาที่ก้าวร้าวได้ง่ายขึ้นโดยผ่านกระบวนการซึ่งนำความหมาย (Semantic Priming Process) โดยความเชื่อนี้มาจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องที่ได้ผลออกมาว่าแค่ได้เห็นรูปปืนหรืออาวุธต่างๆ เท่านั้น ก็สามารถทำให้บุคคลเข้าถึงความคิดที่ก้าวร้าวได้ดีขึ้น ดังนั้นสามารถสมมุติฐานได้ว่า กระบวนการนี้เรียกว่า “Weapon Effect” และการศึกษานี้ก็ได้รับการศึกษาซ้ำหลายครั้ง แต่อย่างไรก็ตามก็ยังไม่มีความชัดเจนที่สามารถเชื่อถือได้ว่าการเล่นวิดีโอเกมสามารถทำให้บุคคลเข้าถึงความคิดที่ก้าวร้าวได้ดีขึ้น

ตัวแปรที่เข้ามาทั้งสองประเภทสามารถส่งอิทธิพลต่อสภาวะอารมณ์ของบุคคลในช่วงเวลานั้นๆ เช่น ความรู้สึกโกรธหรือเกลียดที่เป็นความรู้สึกที่ก้าวร้าว คนบางคนจะรู้สึกโกรธเป็นส่วนมาก สถานการณ์บางสถานการณ์ก็สามารถทำให้ใครๆ เกิดความรู้สึกโกรธได้เช่นกัน

สภาวะการกระตุ้นหรือตื่นตัวสามารถได้รับผลกระทบจากนั้นตัวแปรทางบุคลิกภาพและตัวแปรทางสถานการณ์ คนบางกลุ่มได้รับการกระตุ้นหรือการเร้าอยู่อย่างต่อเนื่องและได้รับตัวแปรทางสถานการณ์สูง รวมถึงการเล่นวิดีโอเกม ที่สามารถเป็นตัวเร้าชั่วคราวได้ ดังเช่นที่ Zill-mann และคณะ (1983) ได้แสดงให้เห็นถึง การเร้าที่ไม่สามารถอธิบายได้นั้นสามารถ นำไปดูการค้นหาตัวชี้แนะทางสภาพแวดล้อมที่ซึ่งตัวเร้าเหล่านั้นสามารถระบุได้ ตัวชี้แนะที่เด่นชัด เช่น Provocateur ซึ่งสามารถนำไปสู่การระบุตัวเร้าที่ผิด ซึ่งทางหนึ่งคือได้รับผลกระทบจากการเล่นวิดีโอเกมไปสู่ความโกรธในตัวบุคคลที่ได้รับการกระตุ้นอย่างเด่นชัด ซึ่งในทางกลับกันสามารถเพิ่มความเป็นไปได้ในการประทุพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ในด้านสภาวะทางอารมณ์ ผลกระทบของการเร้านี้ไม่ได้เกิดขึ้นในเกมที่มีความรุนแรงเท่านั้น แต่สามารถเกิดได้กับทุกเกิดที่ทำให้เกิดความตื่นเต้น

อีกมุมมองหนึ่งของ GAAM นั้น ตามภาพที่ 1 ตัวแปรภายในทั้งสามตัวนั้นมีความเชื่อมโยงระหว่างกันโดยเส้นประ นั้นแสดงให้เห็นถึงส่วนสำคัญของ GAAM ทั้งปัญญา อารมณ์ และสิ่งเร้าที่ดูเหมือนว่ามีความเกี่ยวพันกันสูง หากมีการกระทำตัวใดตัวหนึ่ง อีกสองตัวก็จะแปรเปลี่ยนตาม ดังเช่น Cross Modality priming ช่วยให้เราสามารถอธิบายถึงความแข็งแกร่งของการกระทำของสภาวะประเภทหนึ่งๆ สามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในอีกสภาวะหนึ่งได้ (เช่น จำได้ถึงความอับอายในการถูกล้อในที่สาธารณะเมื่ออาทิตย์ที่แล้ว ยังมีความโธษะหนักเดิมและเพิ่มการเร้า)

โดยสรุป จาก GAAM การเล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงในระยะสั้นหรือการได้รับตัวชี้แนะจากสื่อที่มีความรุนแรงจะสามารถเพิ่มความรู้สึกเกลียดชัง เกิดการเร้าทางลบ และมีความก้าวร้าวที่มากขึ้น

GAAM, การประเมิน (Appraisal) และ พฤติกรรมที่ก้าวร้าว

กระบวนการประเมิน(Appraisal) ของ GAAM นั้นเป็น การประเมินโดยอัตโนมัติ (Autonomic Appraisal) กล่าวคือเป็นการประเมินสภาพแวดล้อมและสภาวะภายใน ที่เกิดขึ้นในขณะนั้นและเร็วมาก โดยไม่มีการตระหนักรู้ตัวน้อยมากหรือไม่มีเลย เช่นเมื่อบุคคลโดนตบหน้า พวกเขา ก็จะเกิดจะตัดสินใจว่าในสถานการณ์นั้นๆ ตนกำลังถูกคุกคาม จึงเกิดความโกรธหรือความกลัว ซึ่งแนวคิดนี้จะสอดคล้องกับการตอบสนองทางอารมณ์ “fight or flight” (Berkowitz, 1993)

การประเมินที่ได้รับความควบคุม (Controlled reappraisals) มีกระบวนการที่ช้ากว่าและต้องใช้ทรัพยากรทางปัญญามากกว่าการประเมินแบบอัตโนมัติ การประเมินใหม่ที่ได้รับการควบคุมนั้นมักจะเกิดขึ้นในสถานการณ์ที่บุคคลมีการพิจารณาอย่างระมัดระวังต่อพฤติกรรมที่อีกบุคคลแสดงออกก่อนจะตัดสินใจว่าจะตอบสนองเช่นไร ถึงแม้ว่าในบทความจะแบ่งการประเมิน (appraisal) และ การประเมินใหม่ (reappraisal) ออกเป็นสองขั้ว แต่ในแนวคิดว่าจิตวิทยาปัญญาหากต้องการให้มีความตรงกว่านี้ จะต้องมองการบวนการประเมินที่มีความอัตโนมัติอย่างสมบูรณ์เป็นสิ่งที่มีความคงอยู่อย่างต่อเนื่อง และการประเมินแบบควบคุมอย่างสมบูรณ์เป็นจุดปลายทางหรือจุดสิ้นสุด (Bargh, 1994)

ไม่ว่าพฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกมาจะขึ้นอยู่กับบทบาททางพฤติกรรมที่ถูกกระตุ้นโดยการได้รับข้อมูลที่หลากหลายและกระบวนการประเมิน แบบฉบับที่ได้เรียนรู้ได้ดีจะเกิดขึ้นได้ง่ายและเร็ว อีกทั้งมักจะถูกแสดงออกมาอย่างอัตโนมัติมากกว่า บุคคลที่มีคะแนนบุคลิกภาพก้าวร้าวสูงจะมีการพัฒนาและเข้าถึงแบบฉบับพฤติกรรมก้าวร้าวได้ดีกว่า แม้จะมีการกระตุ้นเพียงเล็กน้อย ยิ่งไปกว่านั้นบุคคลที่มีบุคลิกก้าวร้าวจะมีสกีมากกว่ารับรู้ทางสังคมที่มีอคติในการตีความสถานการณ์นั้นๆ ไปในทางก้าวร้าว อีกทั้งพวกเขาจะรับรู้ถึงความรุนแรงมากกว่าที่เป็นจริง และคาดหวังที่จะแก้ปัญหาด้วยเจตนาที่ก้าวร้าว (Dill และคณะ, 1997) ผู้วิจัยเชื่อว่าวิดีโอเกมที่รุนแรงจะเป็นตัวชี้แนะ (Prime) ไปสู่ความคิดที่ก้าวร้าว รวมถึงบทบาทที่ก้าวร้าว ดังนั้น GAAM สามารถทำนายผลกระทบระยะสั้นของทั้งบุคลิกที่ก้าวร้าวและการเล่นวิดีโอเกมที่ก้าวร้าวหลังจากได้รับการกระตุ้น

GAAM: ผลกระทบระยะยาวของการเล่นวิดีโอเกมที่รุนแรง

ผลกระทบระยะยาวของสื่อที่รุนแรงเป็นผลมาจากการพัฒนา การเรียนรู้ที่มากเกินไปและการเสริมแรงของโครงสร้างความรู้ความก้าวร้าว จากภาพ 3 ที่แสดงภาพของกระบวนการและระบุประเภทโครงสร้างความรู้ทั้งห้าประเภทที่ได้รับความสนใจจากบริบทความก้าวร้าว ในแต่ละครั้งที่บุคคลเล่นเกมที่รุนแรง พวกเขาเข้าถึงชักจูงมบเทาความก้าวร้าวเข้าไปเข้ามาและเสริมแรงความเกลียดชังต่อศัตรู การกระทำที่ก้าวร้าวต่อผู้อื่น ความคาดหวังว่าบุคคลอื่นจะทำพฤติกรรมก้าวร้าว มีทัศนคติทางบวกต่อการใช้ความรุนแรง และเชื่อว่าใช้ทางแก้ปัญหาที่รุนแรงนั้นมีประสิทธิภาพและมีความเหมาะสม ยิ่งไปกว่านั้นการได้รับชมกราฟฟิตที่มีความรุนแรงเข้าไปเข้ามาทำให้อาจเกิดการตอบสนองน้อยลง การสร้างและความเป็นอัตโนมัติของโครงสร้างความรู้ก้าวร้าวและนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงบุคลิกของบุคคล บุคคลที่เล่นวิดีโอเกมที่รุนแรงมาเป็นเวลานานสามารถกลายเป็นคนที่มีความก้าวร้าวทั้งภาพลักษณ์ภายนอก ความเป็นอคติในการรับรู้ ทัศนคติ ความเชื่อและพฤติกรรมมากกว่าที่เคยเป็นมาก่อน

ภาพที่ 3 โมเดลความก้าวร้าวทางอารมณ์ทั่วไป: ผลกระทบระยะยาวของวิดีโอเกมที่รุนแรง



ที่มา: Multiple episodes General Affective Aggression Model (GAAM): Long-term effects of video game

Violence โดย C. A. Anderson, W. E. Deuser, and K. M. DeNeve, 1995

ในทางทฤษฎี การเปลี่ยนแปลงระยะยาวของบุคลิกภาพก้าวร้าวนี้เกิดขึ้นในสถานการณ์จากตัวแปรข้อมูลทั้งสองประเภทที่กล่าวไปใน GAAM (ตัวแปรทางตัวบุคลิกของบุคคลและทางสถานการณ์) สิ่ง que เชื้อไปสู่อั้วแปรบุคคลนั้นสามารถเห็นได้ชัดเจน บุคคลนั้นมีความก้าวร้าวทั้งรูปลักษณะภายนอกและนิสัยภายใน สิ่งที่เห็นได้ไม่ชัดคือ ผลกระทบระยะยาวของการได้รับชมวิดีโอเกมที่รุนแรงเข้าไปเข้ามาจะสามารถเปลี่ยนแปลงตัวแปรทางสถานการณ์จะใช้เวลานานเท่าไร อย่างไรก็ตาม Huemann และเพื่อนร่วมงาน (1994) ได้พัฒนาโมเดลของผลกระทบสังคมและวิชาการของการได้รับชมรายการโทรทัศน์ที่รุนแรง ในขณะที่บุคคลมีความก้าวร้าวมากขึ้นเท่าใด สภาพแวดล้อมสังคมก็ตอบสนองมากเท่านั้น เช่น รายการมวยปล้ำ ที่เมื่อผู้รับชมมีความพึงพอใจในผลของการกระทำรุนแรงระหว่างคู่ต่อสู้มากเท่าใด ผู้แสดงก็ยิ่งตอบสนองโดยการกระทำความรุนแรงที่มากขึ้น รวมถึงประเภทของบุคคลที่ยินยอมมีปฏิสัมพันธ์เป็นอย่างไร ประเภทของการปฏิสัมพันธ์นั้นก็จะมีขึ้น และประเภทของสถานการณ์ก็อำนวยความสะดวกเปลี่ยนแปลงไป การปฏิสัมพันธ์กับครู พ่อแม่ และเพื่อนๆ ที่ไม่ก้าวร้าวจะช่วงลดความก้าวร้าวลง ในขณะที่การปฏิสัมพันธ์กับคนที่ม่แนวนใจก้าวร้าวจะช่วยเพิ่มความก้าวร้าวได้ดี จากเหตุผลที่กล่าวมานี้ จึงมีความคาดหวังที่จะเจอความสัมพันธ์ทางบวกระหว่างระดับการได้รับชมวิดีโอเกมที่รุนแรงและพฤติกรรมความก้าวร้าว

งานวิจัยเกี่ยวกับวิดีโอเกมที่รุนแรง

ถึงแม้ว่าจะมีงานวิจัยมากมายเกี่ยวกับผลกระทบของการรับชมภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ที่รุนแรง และถึงแม้ว่าจะมีการวิจารณ์มากมายเกี่ยวกับความเป็นไปได้ในผลกระทบของการมีอยู่อย่างมากมายของวิดีโอเกม แต่ก็ยังมีการศึกษาที่ได้รับการตีพิมพ์ที่น้อย ในแง่ของขอบเขตใดที่การศึกษาวิดีโอเกมที่มีอยู่นั้นสนับสนุนหรือขัดแย้งต่อการทำนายที่อ้างจาก GAAM

งานวิจัยของ Anderson and Dill (2000) วิดีโอเกมและความคิด ความรู้สึก พฤติกรรมที่ก้าวร้าวในห้องทดลองและในชีวิตจริง (Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life)

แบ่งงานวิจัยออกเป็น 2 ประเภท โดยมีสมมุติฐานจำนวนทั้งหมดสี่ข้อ ได้แก่

1. กระบวนการพิจารณาการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม และ พลวัตทางสังคมนำไปสู่การทำนายว่าการ เล่นหรือได้รับชมวิดีโอเกมที่รุนแรงเป็นเวลานานควรมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าวใน สภาวะเงื่อนไขแบบธรรมชาติ
2. GAAM ทำนายว่าการ เล่นหรือรับชมวิดีโอเกมระยะสั้นจะนำสู่พฤติกรรมที่ก้าวร้าว
3. GAAM ทำนายว่าบุคคลที่มีคะแนนบุคลิกภาพก้าวร้าวสูงจะประพฤติดนได้ก้าวร้าวมากกว่าบุคคล ที่ได้คะแนนน้อย
4. GAAM ทำนายว่าการ เล่นหรือได้รับชมวิดีโอเกมที่รุนแรงจะนำไปสู่ความก้าวร้าวทางปัญญาที่ เพิ่มขึ้น

การวิจัยประเภทแรก: การทดสอบความสัมพันธ์ของผลกระทบวิดีโอเกมที่รุนแรง

กลุ่มเป้าหมาย การทดลองนี้ใช้ผู้เข้าร่วมงานวิจัยเป็นนักศึกษาปริญญาตรี 227 คน (ชาย 78 คน, หญิง 149 คน) กระบวนการทดลอง งานวิจัยนี้ตรวจสอบความสัมพันธ์ระหว่างการ เล่นวิดีโอเกมที่รุนแรง ระยะยาวและตัวแปรอื่นๆ เช่น พฤติกรรมความก้าวร้าว ความไร้ความรับผิดชอบ ความสำเร็จทางวิชาการ (GPA) และการมองโลก ตัวแปรเพศก็ได้รับการบันทึกด้วยเพื่อที่จะสามารถทดสอบการมีปฏิสัมพันธ์กับตัวแปรระหว่างบุคคล ข้อมูลจะถูกเก็บจากการทำแบบสอบถามเป็นกลุ่ม ซึ่งแบบสอบถามจะเป็นแบบรายงานตนเอง มาตราวัดจะเกี่ยวกับการวัดตัวแปร เช่น พฤติกรรมความก้าวร้าวใช้มาตร the Buss-Perry Aggression Questionnaire (AQ; Buss & Perry, 1992) และ ความไร้ความรับผิดชอบใช้มาตร The Delinquency Scale (Elliot, Huizmgga, & Ageton, 1985)

การวิจัยประเภทสอง: การทดสอบความสัมพันธ์ของผลกระทบวิดีโอเกมที่รุนแรง ผู้ร่วมการวิจัยเป็น นักศึกษาทั้ง 32 คน (เพศหญิง 18 คน, เพศชาย 14 คน) ผู้ร่วมการวิจัยจะได้รับการแจ้งว่าเป็นการวิจัย เกี่ยวกับเกมที่จะผลิตในปีหน้าทั้งหมดสี่เกม ให้เล่นที่ละเกมและตอบคำถามต่างๆเกี่ยวกับเกม ในขณะที่ทำ การทดลองก็ผู้วิจัยก็จะเก็บข้อมูลความดันเลือด และอัตราการเต้นหัวใจไปด้วย หลังจากทำการทดลอง เสร็จไปหนึ่งเกม ผู้ร่วมการทดลองก็จะถูกขอให้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเกม และระบุคะแนนเกี่ยวกับเกม ที่เล่น เช่น สนุกแค่ไหน ยากหรือไม่ น่าตื่นเต้นหรือไม่ เป็นต้น

ผลงานวิจัย Anderson and Dill (2000)

ผลกระทบของพฤติกรรมความก้าวร้าว

จากงานวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นว่าทั้งรายงานตนเองของพฤติกรรมความก้าวร้าวในสภาพแวดล้อมจริง และการทดลองความก้าวร้าวในห้องทดลอง พบว่าการเล่นวิดีโอเกมที่มีความรุนแรงมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการเพิ่มขึ้นของพฤติกรรมก้าวร้าว ผู้ร่วมการทดลองในห้องทดลองที่เล่นวิดีโอเกมที่รุนแรงแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวมากกว่าผู้ร่วมการทดลองที่เล่นเกมไม่รุนแรง อีกทั้งในการรายงานตนเองของการวิจัยในสภาพแวดล้อมจริงรายงานว่าตนเองได้เล่นวิดีโอเกมที่รุนแรงในช่วงที่ผ่านมาและรู้สึกว่าคุณเองมีพฤติกรรมก้าวร้าวกว่าที่เป็นอยู่ในปกติ

ลักษณะนิสัยก้าวร้าว (trait aggressiveness)

ผลการวิจัยพบว่าในการวิจัยทั้งสองแบบนี้มีผลแตกต่างกันตรงตัวแปรความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual different) ในการวิจัยที่หนึ่งคือการรายงานตนเองในสภาพแวดล้อมจริงพบว่าผลกระทบของการเล่นวิดีโอเกมที่รุนแรงจะมีอิทธิพลที่แข็งแกร่งมากขึ้นหากบุคคลนั้นเป็นบุคคลที่มีคะแนนสูงในบุคลิกภาพก้าวร้าว ส่วนงานวิจัยที่สองไม่พบความแตกต่างของตัวแปรความแตกต่างระหว่างบุคคล (Individual different) คำอธิบายที่เป็นไปได้คือ งานวิจัยที่หนึ่งมีมาตรที่วัดความแตกต่างระหว่างบุคคลมากกว่างานวิจัยที่สอง

ความแตกต่างระหว่างเพศ (sex difference)

จากการวิจัยที่สองพบว่าเพศหญิงแสดงความก้าวร้าวและความเกลียดชังมากกว่าเพศชาย ซึ่งผลเป็นที่น่าประหลาดใจเนื่องจากโดยทั่วไปแล้วเพศชายดูเหมือนจะมีความก้าวร้าวมากกว่าเพศหญิง อย่างไรก็ตาม ตามทฤษฎีวิเคราะห์ผลกระทบของการเร้าโดย Bettencourt และ Miller (1996) กล่าวว่าความแตกต่างทางเพศนั้นขึ้นอยู่กับการจัดวางเงื่อนไขและประเภทของสิ่งเร้า อย่างไรก็ตามยังมีคำอธิบายที่เป็นไปได้คือตัวแปรความชอบ กล่าวคือผู้ร่วมการทดลองส่วนมากเป็นเพศชาย และเพศชายก็เป็นเพศที่ชอบและสนใจในวิดีโอเกมมากกว่า กระทั่งการทดลองโฆษณาวิดีโอเก็ดยังพบผลเช่นนั้น

ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่าความก้าวร้าวและความเกลียดชังที่สูงกว่าของเพศหญิงเป็นผลมาจากที่เพศหญิงคุ้นเคยกับเกมน้อยกว่าหรือมีอารมณ์ร่วมกับวิดีโอเกมน้อยกว่าในการทดลอง แต่ไม่ว่าผลจะเป็นเช่นไร สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการเล่นวิดีโอเกมที่รุนแรงนำไปสู่ความก้าวร้าวที่สูงขึ้นในทั้งเพศชายและเพศหญิง

ผลการทดลองของงานวิจัยชี้ให้เห็นว่าผลกระทบของการเล่นวิดีโอเกมระยะสั้นนั้นเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นทางปัญญา และไม่ได้เกี่ยวข้องกับอารมณ์ (Anderson, 1986) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีทางปัญญาสังคมของ Huesmann (1986) ที่เกี่ยวกับการพัฒนาความก้าวร้าวจากการรับชมสื่อที่รุนแรง ดังนั้นอันตรายของการเล่นวิดีโอที่รุนแรงนั้นดูเหมือนจะเป็นการเรียนรู้มากกว่าเป็นอารมณ์ที่เป็นไปตามตัวผู้เล่น ยิ่งเกมมีความสมจริงเท่าใด ผู้เล่นก็จะระบุตนเองให้เป็นคนก้าวร้าวเท่านั้น ยิ่งเกมให้รางวัลมากเท่าใด ประสิทธิภาพการเรียนรู้การแก้ไขปัญหาในทางก้าวร้าวก็จะมีมากขึ้นเท่านั้น

สรุปจากการวิจัย Anderson and Dill (2000)

วิดีโอเกมที่รุนแรงให้รูปแบบการเรียนรู้และการฝึกฝนทางแก้ปัญหอย่างก้าวร้าว ผลกระทบของวิดีโอเกมที่รุนแรงนั้นจะเกิดในทางปัญญา ในการเล่นวิดีโอเกมที่รุนแรงในระยะสั้นจะส่งผลต่อความก้าวร้าวโดยการใช้การชี้แนะความคิดที่ก้าวร้าว (priming) ผลกระทบระยะยาวจะสามารถอยู่ในยาวนานกว่า ขณะที่ผู้เล่นได้เรียนรู้และฝึกฝนบทบาทความก้าวร้าวมากขึ้นและมากขึ้น พวกเขาจะนำมาใช้ในชีวิตรจริงเมื่อมีเหตุการณ์ขัดแย้งเกิดขึ้น หากการได้เล่นวิดีโอเกมที่รุนแรงเข้าไปซ้ำมาจะนำไปสู่การสร้างและเพิ่มพูนโครงสร้างความรู้ที่ก้าวร้าว ดังนั้นการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างบุคลิกภาพพื้นฐานของบุคคลอาจจะนำไปสู่การเพิ่มขึ้นที่คงเส้นคงวาในการส่งผลของความก้าวร้าว ธรรมชาติของการเรียนรู้สภาพแวดล้อมในวิดีโอเกมแสดงให้เห็นว่า วิดีโอเกมจะมีประสิทธิภาพที่อันตรายมากกว่าสื่ออื่นๆ ด้วยภาพกราฟฟิกที่เสมือนจริงและมีความรุนแรง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อต้องการศึกษาผลของการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมต่อการลงความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลในกลุ่มนิสิตนักศึกษา

ขอบเขตงานวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาผลของการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมต่อการลงความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล กลุ่มตัวอย่างเป็นนิสิตระดับชั้นปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 102 คน แบ่งเป็นเพศชาย 38 คน และเพศหญิง 64 คน โดยกลุ่มตัวอย่างในเงื่อนไขที่ 1 คือ การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกม มีจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 51 คน แบ่งเป็นเพศชาย 20 คน และเพศหญิง 31 คน ส่วนกลุ่มตัวอย่างในเงื่อนไขที่ 2 คือ การได้รับการกระตุ้นจากตัวละครที่ไม่ตรงกับภาพในความคิดในวิดีโอเกม แบ่งเป็นเพศชาย 18 คน และเพศหญิง 33 คน

สมมติฐานที่ใช้ในการวิจัย

1. การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมทำให้ยอมรับความก้าวร้าวระหว่างบุคคลมากขึ้น
2. ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล
 - 2.1 ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลด้านสงคราม (War, W)
 - 2.2 ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลด้านความรุนแรงทางกฎหมายอาญา (Penal code violence, P)
 - 2.3 ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลด้านความรุนแรงกับคนใกล้ชิด (Intimate violence, I)
 - 2.4 ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลด้านการลงโทษเด็กทางร่างกาย (Corporal punishment of children, C)

ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรต้น

1. การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมก้าวร้าวรุนแรง
 - 1.1. การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมก้าวร้าวรุนแรง
 - 1.2. การได้รับการกระตุ้นจากตัวละครที่ไม่ก้าวร้าวรุนแรง (กลุ่มควบคุม)
2. ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรง

ตัวแปรตาม

การยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล (Acceptance of interpersonal violence)

คำจำกัดความ

1. **ความก้าวร้าวรุนแรง** หมายถึง พฤติกรรมที่มีเจตนาจะทำลายผู้อื่นหรือสิ่งของทั้งกายและจิตใจในเชิงรุก และอาจก่อให้เกิดความบาดเจ็บเสียหายมากแก่บุคคลหรือสิ่งที่ถูกกระทำ

2. **การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกม** หมายถึง การที่บุคคล ได้รับการกระตุ้น (priming) ซึ่งคือการเฝ้าบางสิ่งบางอย่างในความทรงจำให้เด่นชัดหรือเข้าสู่การตระหนักรู้ (Myers, 2013) ซึ่งส่งผลต่อการรับรู้ ความรู้สึก และพฤติกรรมของบุคคล

ในงานวิจัยครั้งนี้ หมายถึง การให้ผู้ร่วมการทดลองดูภาพที่คล้ายกันสองภาพ และหาจุดที่ภาพทั้งสองนั้นแตกต่างกัน ในเงื่อนไขทดลอง ได้รับภาพตัวละครในวิดีโอเกมที่ก้าวร้าวรุนแรง 1 คู่จากทั้งหมด 3 คู่ (โดยการสุ่ม) ส่วนในเงื่อนไขควบคุม ได้รับภาพตัวละครในวิดีโอเกมที่ไม่ก้าวร้าวรุนแรง 1 คู่จากทั้งหมด 3 คู่ (โดยการสุ่ม)

3. **ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรง** หมายถึง ความถี่ของบุคคลในการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรง

ในงานวิจัยครั้งนี้ หมายถึง คะแนนการตอบแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมของผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจาก Video Game Questionnaire โดย Craig A. Anderson (2004) โดยส่วนแรกเป็นการระบุชื่อเกมที่เล่นมากที่สุดตามลำดับ 5 อันดับ และในแต่ละอันดับของการเล่นจะให้ระบุความถี่หรือความบ่อยในการเล่น 7 ระดับ ในการเล่นเกมในช่วงเวลาต่างๆ จำนวน 4 ช่วงเวลา คือ ในช่วงเดือนที่ผ่านมา ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 3-4 และในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 อีกสองคำถามคือ คุณคิดว่าเนื้อหาของเกมนี้มีความรุนแรงแค่ไหน และเกมนี้มีฉากและภาพการนองเลือดมากเพียงใด และสุดท้าย

ให้ระบุว่าเกมนั้นๆอยู่ในเกมประเภทใด ระหว่าง เกมการศึกษา กีฬาแฟนตาซี การต่อสู้แบบไร้อาวุธ การต่อสู้แบบมีอาวุธ หรือเกมทักษะ

4. การยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล (acceptance of interpersonal violence)

หมายถึง การที่บุคคลมีแนวโน้มที่จะยอมรับความรุนแรงซึ่งเป็นการกระทำทางร่างกายที่ผิดกฎหมายและการกระทำนั้นส่งผลให้เกิดการตั้งข้อหาทางอาชญากรรมหรือการกระทำทารุณกรรมทางร่างกายหรือทางเพศที่เกิดขึ้นระหว่างบุคคล สามารถเกิดขึ้นได้ทั้งกับคนในครอบครัวและนอกครอบครัว

ในงานวิจัยครั้งนี้ หมายถึง คะแนนจากมาตรการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจาก Acceptance of Interpersonal Violence Scale โดย Anderson, C.A., Benjamin, A.J., Wood, P.K., & Bonacci, A.M. (2006) เป็นมาตราประมาณค่าแบบลิเคิร์ต 5 ช่วง จำนวน 30 ข้อ แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ

4.1 ด้านสงคราม (War, W) หมายถึง ความขัดแย้งเป็นวงกว้าง และก่อให้เกิดผลกระทบอย่างร้ายแรงสงครามนั้นเกิดขึ้นเมื่อเกิดความขัดแย้งและไม่สามารถแก้ไขได้ด้วยวิธีสันติ โดยในงานวิจัยนี้ หมายถึงคะแนนที่ได้จากการตอบมาตรการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ข้อ 1, 2, 3, 8, 9, 15, 16, 24, 26 และ 28

4.2 ด้านความรุนแรงกับคนใกล้ชิด (Intimate violence, I) หมายถึง รูปแบบการทำร้ายทางกายและจิตใจแก่บุคคลที่ใกล้ชิด มีความสนิทสนม มีการทำกิจกรรมร่วมกัน มีการแบ่งปันประสบการณ์และอารมณ์แก่กัน โดยในงานวิจัยนี้ หมายถึงคะแนนที่ได้จากการตอบมาตรการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ข้อ 10, 13, 19, 20, 21, 27, 29 และ 30

4.3 ด้านความรุนแรงทางกฎหมายอาญา (Penal code violence, P) หมายถึง การตัดสินของบุคคลต่อระดับความรุนแรงของกฎหมายอาญาที่บัญญัติว่าการกระทำใดเป็นความผิดและได้กำหนดโทษที่จะลงแก่ความผิดนั้น ได้แก่ ประหารชีวิต จำคุก กักขัง ปรับ และริบทรัพย์ โดยในงานวิจัยนี้ หมายถึงคะแนนที่ได้จากการตอบมาตรการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ข้อ 4, 5, 7, 11, 12 และ 14

4.4 ด้านการลงโทษเด็กทางกาย (Corporal punishment of children, C) หมายถึง การลงโทษแก่เด็กโดยใช้วิธีการเขี่ยตีตามส่วนต่างๆของร่างกาย เพื่อให้เด็กเกิดความเจ็บปวด อาจจะใช้อุปกรณ์ เช่น ไม้เรียว สายหนัง หรือเข็มขัด เป็นต้น โดยในงานวิจัยนี้ หมายถึงคะแนนที่ได้จากการตอบมาตรการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ข้อ 6, 17, 18, 22, 23 และ 25

ประโยชน์ที่ได้รับ

ได้ทราบความสัมพันธ์ระหว่างการใช้การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมกับพฤติกรรมการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงในหญิงและชาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งความก้าวร้าวรุนแรงในด้านที่แตกต่างกัน เพื่อเสริมความเข้าใจในบทบาทของวิดีโอ ที่เป็นที่นิยมในหมู่เยาวชนและผู้ใหญ่ตอนต้น และนำไปสู่การพัฒนาแก้ไขปัญหาค่าความก้าวร้าวรุนแรงในสังคม ซึ่งข้อมูลจากงานวิจัยสามารถตอบปัญหาได้ตรงจุดและอาจนำมาซึ่งการพัฒนาวิธีแก้ปัญหาก็ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

บทที่ 2

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อต้องการศึกษาผลของการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมต่อการลงความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลในกลุ่มนิสิตนักศึกษา

รูปแบบการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) เพื่อศึกษาผลของการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมต่อการลงความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล โดยการให้ผู้ร่วมการทดลองตอบแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม การจับผิดภาพภาพตัวละครในวิดีโอเกม (ภาพตัวละครที่ไม่ก้าวร้าวรุนแรงในกลุ่มควบคุม) และตอบมาตราวัดการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล

กลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มตัวอย่างในขั้นสร้างเครื่องมือ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการพัฒนามาตราวัดการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลเป็นนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ระดับปริญญาตรี ที่ไม่ใช่กลุ่มเดียวกับกลุ่มตัวอย่างจริง จำนวน 40 คน โดยแบ่งเป็นเพศชาย 20 คน และเพศหญิง 20 คน

2. กลุ่มตัวอย่างจริงในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ระดับปริญญาตรี ในชั้นเรียน 0201170 Military Science วิทยาการทหาร จำนวน 102 คน โดยทั้งกลุ่มตัวอย่างในเงื่อนไขที่ 1 คือ การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกม และกลุ่มตัวอย่างในเงื่อนไขที่ 2 คือ การได้รับการกระตุ้นจากตัวละครที่ไม่ตรงกับภาพในความคิดในวิดีโอเกม ล้วนได้มาจากการสุ่มตัวอย่างใน โดยแบ่งเป็นเพศชาย 38 คน และเพศหญิง 64 คน โดยกลุ่มตัวอย่างในเงื่อนไขที่ 1 คือ การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกม มีจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 51 คน แบ่งเป็นเพศชาย 20 คน และเพศหญิง 31 คน

ส่วนกลุ่มตัวอย่างในเงื่อนไขที่ 2 คือ การได้รับการกระตุ้นจากตัวละครที่ไม่ตรงกับภาพในความคิดในวิดีโอเกม มีจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 51 คน แบ่งเป็นเพศชาย 18 คน และเพศหญิง 33 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. มาตรการวัดการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจาก Acceptance of Interpersonal Violence Scale โดย Anderson, C.A., Benjamin, A.J., Wood, P.K., & Bonacci, A.M. (2006) จำนวน 30 ข้อ แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ ด้านสงคราม (War, W), ด้านการลงโทษเด็กทางกาย (Corporal punishment of children, C), ด้านความรุนแรงทางกฎหมายอาญา (Penal code violence, P) และ ด้านความรุนแรงกับคนใกล้ชิด (Intimate violence, I) เป็นข้อกระทงทางบวกทั้งหมด โดยมาตรวัดนี้มีความเชื่อมั่น (α) เท่ากับ .911 โดยค่าความเชื่อมั่น (α) ในแต่ละด้าน ดังนี้ ด้าน W = .869 ด้าน C = .878 ด้าน P = .781 และด้าน I = .790

2. แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจาก Video Game Questionnaire โดย Craig A. Anderson (2004) โดยส่วนแรกเป็นการระบุชื่อเกมที่เล่นมากที่สุดตามลำดับ 5 อันดับ และในแต่ละอันดับของการเล่นจะให้ระบุความถี่หรือความบ่อยในการเล่น 7 ระดับ ในการเล่นเกมในช่วงเวลาต่างๆ จำนวน 4 ช่วงเวลา คือ ในช่วงเดือนที่ผ่านมา ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 3-4 และในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 อีกสองคำถามคือ คุณคิดว่าเนื้อหาของเกมนี้มีความรุนแรงแค่ไหน และเกมนี้มีฉากและภาพการนองเลือดมากเพียงใด และสุดท้ายให้ระบุว่าเกมนั้นๆอยู่ในเกมประเภทใด ระหว่าง เกมการศึกษา กีฬาแฟนตาซี การต่อสู้แบบไร้อาวุธ การต่อสู้แบบมีอาวุธ หรือเกมทักษะ

3. ภาพตัวละครในวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรง และภาพตัวละครในวิดีโอเกมที่ไม่ีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรง

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

1. มาตรวัดการยอมรับความรุนแรงระหว่างบุคคล

1.1 แปลข้อกระทงจากมาตรวัด Revised Attitudes towards Violence Scale: Scoring version โดย Anderson, C.A., Benjamin, A.J., Wood, P.K., & Bonacci, A.M. (2006) จำนวน 39 ข้อ เป็นข้อกระทงทางบวกทั้งหมด โดยแยกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านสงคราม (War, W) 12 ข้อ, ด้านการลงโทษทางกายในเด็ก (Corporal punishment of children, C), ด้านความรุนแรงทางกฎหมายอาญา (Penal code violence, P) และ ด้านความรุนแรงกับคนใกล้ชิด (Intimate violence, I)

1.2 ปรับเปลี่ยนภาษาในข้อกระทงตามการพิจารณาของอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ จรุงกุล บุรพวงศ์

1.3 นำมาตรวัดที่ได้รับการตรวจสอบจากอาจารย์ จรุงกุล บุรพวงศ์ ไปทดลองใช้ (try out) กับนิสิตระดับปริญญาตรีจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจำนวน 40 คน แบ่งเป็นเพศชายจำนวน 20 คน และเพศหญิงจำนวน 20 คน โดยมาตรดังกล่าว เป็นมาตรวัดแบบรวมการประมาณค่า แบบ 5 ช่วงการตอบ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คำตอบ	คะแนน
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	1
ไม่เห็นด้วย	2
เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยพอๆกัน	3
เห็นด้วย	4
เห็นด้วยอย่างยิ่ง	5

2. ขั้นตอนในการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ นำมาตรวัดดังกล่าวไปทดสอบกับนิสิตระดับปริญญาตรี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 40 คน

ตารางที่ 1

จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนการสร้างมาตรวัดความรู้สึกแปลกแยกจากสังคม (N=40)

รายการ	ลักษณะจำแนก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ	ชาย	20	50.00
	หญิง	20	50.00
อายุ	18 – 19 ปี	16	40.00
	20 – 21 ปี	16	40.00
	22 – 23 ปี	7	17.50
	24 – 25 ปี	1	2.50
ชั้นปี	1	14	35.00
	2	6	15.00
	3	7	17.50
	4	11	27.50
	5	2	5.00
คณะ	วิศวกรรมศาสตร์	4	10.00
	อักษรศาสตร์	2	5.00
	วิทยาศาสตร์	5	12.50
	ครุศาสตร์	12	30.00
	นิเทศศาสตร์	1	2.50
	เศรษฐศาสตร์	2	5.00
	วิทยาศาสตร์การกีฬา	1	2.50
	จิตวิทยา	4	10.00
	สัตวแพทย์	1	2.50
	รัฐศาสตร์	1	2.50
	นิติศาสตร์	1	2.50
	พาณิชยศาสตร์และการบัญชี	2	5.00
	เภสัชศาสตร์	2	5.00
	แพทยศาสตร์	2	5.00
รวม		40	100.00

2.1 วิเคราะห์รายข้อโดยทดสอบค่าที (Independent *t*-test) ด้วยการแบ่งกลุ่มสูงที่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 75 ขึ้นไป และกลุ่มต่ำที่เปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 ลงมา กำหนดนัยสำคัญแบบหางเดียวที่ระดับ .05 มีข้อกระทงที่ผ่านการวิเคราะห์จำนวน 30 ข้อ ไม่ผ่าน 9 ข้อ จากทั้งหมด 39 ข้อ

2.2 นำข้อกระทงที่ผ่านการทดสอบค่าทีมาวิเคราะห์รายข้อ (Item analysis) ด้วยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกระทงแต่ละข้อกับคะแนนรวมของข้อกระทงอื่น ๆ ทั้งหมด (Corrected Item-Total Correlation หรือ CITC) พบว่ามีข้อกระทงที่มีค่า *r* ต่ำกว่า 0.2508 จำนวน 9 ข้อ โดยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่น ๆ ในมาตรวัดการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลด้านสงคราม (War, W) $\alpha = .869$, ด้านการลงโทษทางกายในเด็ก (Corporal punishment of children, C) $\alpha = .878$, ด้านความรุนแรงทางกฎหมายอาญา (Penal code violence, P) $\alpha = .781$ และด้านความรุนแรงกับคนใกล้ชิด (Intimate violence, I) $\alpha = .790$ (ดังตารางในภาคผนวก ง.)

หลังจากนั้นเพื่อทดสอบเครื่องมือที่การจัดกระทำในการทดลอง ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One-way ANOVA) กับภาพทั้ง 2 ประเภท ประเภทละ 3 ภาพ ได้แก่ ภาพตัวละครในวิดีโอเกมก้าวร้าวรุนแรง 3 ภาพ และ ภาพตัวละครที่ไม่ตรงตามวิดีโอเกมก้าวร้าวรุนแรง 3 ภาพ ว่าส่งผลต่อการทดลองแตกต่างกันหรือไม่

ตารางที่ 2

แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลจากผู้ที่ได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมก้าวร้าวรุนแรง 3 ภาพ ($N = 102$)

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
ความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม	933.06	2	466.52	2.35
ความแปรปรวนภายในกลุ่ม	9327.66	47	198.46	
รวม	10260.72	49		

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลจากการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมทั้ง 3 ภาพ พบว่าให้ผลในการทดสอบไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($F = 2.35, p = .106$) ผู้วิจัยจึงนำคะแนนจากผู้ร่วมการทดลองทั้งสามภาพมาวิเคราะห์รวมกัน

ตารางที่ 3

แสดงผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลจากผู้ที่ได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครที่ไม่ตรงกับวิดีโอเกมก้าวร้าวรุนแรง 3 ภาพ

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
ความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม	149.60	2	74.804	.685
ความแปรปรวนภายในกลุ่ม	5350.45	49	109.19	
รวม	5500.06	51		

จากการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวของภาพทั้ง 3 ภาพ ได้แก่ ภาพตัวละครที่ไม่ตรงตามภาพในวิดีโอเกมก้าวร้าวรุนแรง พบว่าผลในการทดสอบไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($F = .685, p = .509$) ผู้วิจัยจึงนำคะแนนจากผู้ร่วมการทดลองทั้งสามภาพมาวิเคราะห์รวมกัน

ขั้นตอนการทดลองและการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นตอนก่อนการเก็บข้อมูล

1. ผู้วิจัยทำจดหมายถึงอาจารย์ผู้สอนรายวิชา วิชา 0201170 Military Science วิทยาการทหาร เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลจากนิสิตในชั้นเรียน ทั้งนี้ ได้แจ้งขั้นตอนของการวิจัยทั้งหมดให้อาจารย์ผู้สอนและผู้ช่วยสอนทราบ

2. หลังจากได้รับอนุญาตจากอาจารย์ผู้สอนประจำวิชาแล้ว จึงแจกแบบสอบถามตามวัน และเวลาที่นัดหมายให้กับนิสิตในชั้นเรียน

ขั้นที่ 2 ขั้นตอนการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยแจกแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม, ภาพตัวละครในวิดีโอเกมที่มีเนื้อห่าก้าวร้าวรุนแรง และ ภาพตัวละครที่ในวิดีโอเกมที่ไม่มีเนื้อห่าก้าวร้าวรุนแรงในกลุ่มควบคุม และมาตรการจัดการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลที่ได้ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว ให้แก่กลุ่มตัวอย่าง คือ นิสิตในวิชาเรียน 0201170 Military Science วิทยาการทหาร ตอนในชั้นเรียนในช่วงเวลาทำคาบเรียน โดยผู้วิจัยได้แจ้งถึงวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของการวิจัยให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยทราบ ระบุเพียงว่าเป็นแบบสำรวจเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้คนในสังคม และเน้นว่าข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้จะถูกเก็บเป็นความลับ โดยจะประมวลผลเป็นภาพรวม และไม่แสดงข้อมูลเป็นรายบุคคล

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ค่าสถิติโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ SPSS FOR WINDOWS ในการคำนวณ ดังนี้

1. การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 คือ การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมก้าวร้าวรุนแรงทำให้ยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลมากขึ้น ใช้การทดสอบค่า t (Independent t -test)
2. การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 คือ ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อห่าก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ทดสอบโดยใช้การคำนวณค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient)

ความหมายของคะแนนมีดังต่อไปนี้

1. ปริมาณการเล่นวิดีโอเกม มีคะแนนตั้งแต่ 1-7 โดยที่ 1 หมายความว่า ไม่เลย และ 7 หมายความว่า บ่อยที่สุด ซึ่งการให้นำหน้าห้คะแนนความรุนแรงของแต่ละเกมที่นำมาคูณกับความถี่ในการเล่นในรอบเดือนที่ผ่านมาเพื่อได้คะแนนปริมาณการเล่นเกมนั้น ผู้วิจัยได้ให้นิสิตคณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจำนวน 5 คน โดยเป็นเพศหญิง 2 คน และเพศชาย 3 คน เป็นผู้ให้คะแนนว่าแต่ละเกมนั้นมีความรุนแรงเท่าใด โดยคะแนนความรุนแรงจะมีตั้งแต่ระดับ 0-5 (โดยที่ 0 คือเป็นเกมที่ไม่วรุนแรงเลย และ 5

คือเป็นเกมที่รุนแรงเป็นอย่างมาก) หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำผลจากกรรมการทั้ง 5 คนมาหาค่าเฉลี่ย และนำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปคูณกับความถี่ในการเล่นเกมนั้นในช่วงเดือนที่ผ่านมา และได้ออกมาเป็นคะแนนปริมาณการเล่น เกม เช่น ตัวอย่าง ก ตอบแบบสอบถามข้อมูลการเล่นเกมที่เล่นเป็นอันดับ 1 คือ GTA : vice city ซึ่งมีคะแนนความรุนแรงของเกมเท่ากับ 5 และ ตัวอย่าง ก เล่นเกมนี้อันในช่วงเดือนที่ผ่านมา ความถี่ = 7 ตัวอย่าง ก จะมีคะแนนปริมาณการเล่นเกมที่ 1 เท่ากับ $5 \times 7 = 35$ และ ตัวอย่าง ก ตอบแบบสอบถามข้อมูลการเล่นเกมที่เล่นเป็นอันดับ 2 คือ Sky rim ซึ่งมีคะแนนความรุนแรงของเกมเท่ากับ 3 และตัวอย่าง ก เล่นเกมนี้ในช่วงเดือนที่ผ่านมา ความถี่ = 5 ตัวอย่าง ก จะมีคะแนนปริมาณการเล่นเกมที่ 2 เท่ากับ $3 \times 5 = 15$ เพราะฉะนั้นคะแนนปริมาณการเล่นเกมรวมทั้งหมดของนาย ก เท่ากับ $35 + 15 = 50$

โดยหลักการคิดคะแนนปริมาณการเล่นวิดีโอเกมดังกล่าว นำแนวคิดมาจาก Journal of Experimental Social Psychology: Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment ของ Dill, Brown และ Collins ปี 2008.

2. การยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล มีคะแนนตั้งแต่ 1-5 โดยที่ 1 หมายความว่าไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งกับข้อความนั้น และ 5 หมายความว่า เห็นด้วยอย่างยิ่งกับข้อความนั้น

บทที่ 3

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาผลของการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมต่อการลงความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร

ตอนที่ 3 การทดสอบสมมติฐานการวิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยระดับปริญญาตรีทั้งหมดมีจำนวน 102 คน ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศและคณะ

ตาราง 4 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างโดยแยกเป็นเพศ

เพศ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ชาย	38	37.25
หญิง	64	62.75
รวม	102	100

ตาราง 5 แสดงจำนวนกลุ่มตัวอย่างโดยแยกเป็นคณะ

คณะ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
วิศวกรรมศาสตร์	14	13.73
อักษรศาสตร์	2	1.96
วิทยาศาสตร์	11	10.78
รัฐศาสตร์	8	8.74
ครุศาสตร์	12	1.18
นิเทศศาสตร์	3	2.94
เศรษฐศาสตร์	12	1.18
แพทยศาสตร์	11	1.08
สหเวชศาสตร์	9	8.82
วิทยาศาสตร์การกีฬา	7	7.84
จิตวิทยา	13	1.27
รวม	102	100

ตอนที่ 2 ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปร

ข้อมูลสถิติพื้นฐานของคะแนนจากตัวแปรทั้งหมดประกอบด้วยค่ามัชฌิมเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าสัมประสิทธิ์ระหว่างคะแนนจากตัวแปรต่างๆ

ตาราง 6

ค่ามัชฌิมเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร (N = 102)

ตัวแปร	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
1. ปริมาณการเล่นวิดีโอเกม	15.58	.79
2. การยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล	2.45	.45

จากตาราง 6 เมื่อพิจารณาค่ามัชฌิมเลขคณิตของคะแนนปริมาณการเล่นวิดีโอเกม และคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล โดยนำมาคิดเป็นร้อยละ พบว่า ค่ามัชฌิมเลขคณิตของปริมาณการเล่นวิดีโอเกมคือ 15.58 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ .79 และมัชฌิมเลขคณิตของคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลคือ 2.45 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานคือ .45

ตอนที่ 3 การทดสอบสมมติฐานการวิจัย

สมมติฐานข้อที่ 1 การได้รับการกระตุ้นจากภาพละครในวิดีโอเกมทำให้ยอมรับความก้าวร้าวระหว่างบุคคลมากขึ้น

ผู้วิจัยทดสอบสมมติฐานที่ 1 โดยวิธีการทดสอบค่าที (*t*-test) เพื่อดูความแตกต่างของคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ระหว่างกลุ่มเงื่อนไขที่ 1 คือ การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมและเงื่อนไขที่ 2 คือ การได้รับการกระตุ้นจากตัวละครที่ไม่ตรงกับภาพในความคิดในวิดีโอเกม (กลุ่มควบคุม) โดยกลุ่มตัวอย่างในเงื่อนไขที่ 1 คือ การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกม มีจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 51 คน แบ่งเป็นเพศชาย 20 คน และเพศหญิง 31 คน ส่วนกลุ่มตัวอย่างในเงื่อนไขที่ 2 คือ การได้รับการกระตุ้นจากตัวละครที่ไม่ตรงกับภาพในความคิดในวิดีโอเกม แบ่งเป็นเพศชาย 18 คน และเพศหญิง 33 คน

ตาราง 7 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (*M*) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) ของคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ในกลุ่มเงื่อนไขที่ 1 และ 2 และการทดสอบค่าที (*t*-test) (*N* = 102)

เงื่อนไขทดลอง	<i>n</i>	คะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล		
		<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i> -test
กลุ่มเงื่อนไขที่ 1	51	2.26	.35	4.078***
กลุ่มเงื่อนไขที่ 2	51	2.64	.48	

****p* < .001, หางเดียว

ผลการทดสอบค่าที (*t*-test) ในตาราง จากกลุ่มเงื่อนไขที่ 1 คือ กลุ่มตัวอย่างที่ได้ภาพตัวละครในวิดีโอเกมและ กลุ่มเงื่อนไขที่ 2 คือ กลุ่มตัวอย่างที่ได้ภาพที่ไม่ตรงกับภาพในความคิดในวิดีโอเกมจำนวนกลุ่มเงื่อนไขละ 51 คน ค่าเฉลี่ยคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลของกลุ่มเงื่อนไขที่ 1 เท่ากับ 2.26 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .35 และค่าเฉลี่ยคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ของกลุ่มเงื่อนไขที่ 2 เท่ากับ 2.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .48 แสดงให้เห็นว่าการ

ได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมทำให้ยอมรับความก้าวร้าวระหว่างบุคคล ($t = 4.078, p < .001$) มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ผลการวิจัยสนับสนุนสมมติฐานข้อที่ 1

ผู้วิจัยยังได้ทำการทดสอบค่าที (t -test) ในเรื่องความแตกต่างระหว่างเพศของแต่ละกลุ่มเงื่อนไข ได้แก่ กลุ่มเงื่อนไขที่ 1 คือ การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมและเงื่อนไขที่ 2 คือ การได้รับการกระตุ้นจากตัวละครที่ไม่ตรงกับภาพในความคิดในวิดีโอเกม (กลุ่มควบคุม) เพื่อดูความแตกต่างระหว่างเพศของคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลในแต่ละเงื่อนไข ดังรายละเอียดในตารางที่ 8 และ 9

ตาราง 8 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลในหญิงและชาย ในกลุ่มเงื่อนไขที่ 1 และการทดสอบค่าที (t -test) ($N = 51$)

เงื่อนไขทดลอง	n	คะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล		
		M	SD	t
เพศชาย	21	2.72	.50	2.65
เพศหญิง	30	2.36	.45	

ตาราง 9 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) ของคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลในหญิงและชาย ในกลุ่มเงื่อนไขที่ 2 และการทดสอบค่าที (t -test) ($N = 51$)

เงื่อนไขควบคุม	n	คะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล		
		M	SD	t
เพศชาย	18	2.28	.23	.92
เพศหญิง	33	2.28	.30	

ผลการทดสอบค่าที (t -test) ในตารางที่ 8 จากเงื่อนไขที่ 1 คือ กลุ่มตัวอย่างที่ได้ภาพตัวละครในวิดีโอเกมที่ก้าวร้าวรุนแรง ระหว่างกลุ่มตัวอย่างเพศชายจำนวน 21 คน และเพศหญิง จำนวน 30 พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลของเพศชายในกลุ่มเงื่อนไขที่ 1 เท่ากับ 2.72

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .50 และค่าเฉลี่ยคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลของเพศหญิงในกลุ่มเงื่อนไขที่ 1 เท่ากับ 2.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .45 ค่าที่เท่ากับ 2.65 ($p > .05$) แสดงให้เห็นว่าผู้ร่วมการทดลองเพศหญิงและชายที่ได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมที่กำลังก้าวร้าวรุนแรงในเงื่อนไขที่ 1 มีคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวระหว่างบุคคลไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ส่วนผลการทดสอบค่าที่ (t -test) ในตารางที่ 9 จากเงื่อนไขที่ 2 คือ กลุ่มตัวอย่างที่ได้ภาพตัวละครที่ไม่ก้าวร้าวรุนแรง ระหว่างกลุ่มตัวอย่างเพศชายจำนวน 18 คน และเพศหญิง จำนวน 33 พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลของเพศชายในกลุ่มเงื่อนไขที่ 2 เท่ากับ 2.28 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .23 และค่าเฉลี่ยคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลของเพศหญิงในกลุ่มเงื่อนไขที่ 2 เท่ากับ 2.28 เช่นกัน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ .30 ค่าที่เท่ากับ .92 ($p > .05$) แสดงให้เห็นว่าผู้ร่วมการทดลองเพศหญิงและชายที่ได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมที่ไม่ก้าวร้าวรุนแรงในเงื่อนไขที่ 2 มีคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวระหว่างบุคคลไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ดังนั้นจากผลการวิเคราะห์ข้างต้น จึงสามารถสรุปได้ว่าแม้กลุ่มตัวอย่างเพศหญิงและเพศชายในแต่ละเงื่อนไขการทดลองจะมีจำนวนไม่เท่ากัน แต่เพศของผู้ร่วมการทดลองก็ไม่ส่งผลต่อคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ดังนั้นความแตกต่างที่เกิดขึ้นจึงเป็นผลมาจากการได้รับตัวแปรที่ผู้วิจัยจัดกระทำในเงื่อนไขที่แตกต่างกัน กล่าวคือกลุ่มผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขที่ 1 ได้รับการกระตุ้นด้วยภาพตัวละครในวิดีโอเกมที่กำลังก้าวร้าวรุนแรง ส่วนกลุ่มผู้ร่วมการทดลองในเงื่อนไขที่ 2 ได้ภาพตัวละครที่ไม่ก้าวร้าวรุนแรง

สมมติฐานที่ 2 ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาตามภาพในความคิดมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล

ผู้วิจัยทดสอบสมมติฐานที่ 2 โดยใช้การคำนวณค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน เพื่อดูความสัมพันธ์ระหว่างปริมาณในการเล่นเกมนับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ดังในตารางที่ 10

ตาราง 10 สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลทั้ง 4 ด้าน และ ปริมาณในการเล่นเกมน (N = 102)

	ปริมาณการเล่นเกม
การยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลโดยรวม	.260**
ด้านสงคราม (W)	.249**
ด้านความรุนแรงทางกฎหมายอาญา (P)	.205*
ด้านความรุนแรงกับคนใกล้ชิด (I)	.315**
ด้านการลงโทษเด็กทางร่างกาย (C)	-.062

* $p < .05$, ** $p < .01$

ผลการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) ในตารางที่ 10 แสดงให้เห็นว่าคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลกับ ปริมาณในการเล่นเกมนโดยรวม ($r = .260$, $p < .01$) มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงให้เห็นว่าผลการวิจัยสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ทำการหาค่าสหสัมพันธ์ ของแต่ละด้าน เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนน การยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล แต่ละด้านกับปริมาณในการเล่นเกมน

จากการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล 4 ด้าน และ ปริมาณในการเล่นเกมน พบว่า ปริมาณการเล่นเกมมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับ ความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ด้านสงคราม (War, W) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = .249$, $p < .01$) ปริมาณการเล่นเกมมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลด้าน ความรุนแรงทางกฎหมายอาญา (Penal code violence, P) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = .205$, $p < .05$) รวมทั้งปริมาณการเล่นเกมมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ด้านความรุนแรงกับคนใกล้ชิด (Intimate violence, I) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = .315$, $p < .01$) ด้วย แต่ปริมาณในการเล่นเกมนไม่มีความสัมพันธ์ระหว่างการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลในด้าน การลงโทษทางกายในเด็ก (Corporal punishment of children, C) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = -.062$, $p > .05$)

บทที่ 4

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกม การลงความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล

สมมติฐานข้อ 1 การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมก้าวร้าวรุนแรงทำให้ยอมรับความก้าวร้าวระหว่างบุคคลมากขึ้น

สมมติฐานข้อ 2 ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล

จากการวิจัยพบว่า ผลการวิจัยสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 และสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2 ซึ่งในสมมติฐานข้อ 1 ที่กล่าวว่า การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมทำให้ยอมรับความก้าวร้าวระหว่างบุคคลมากขึ้นนั้นผลการวิจัยในครั้งนี้สอดคล้องกับสมมติฐาน เป็นเพราะตามทฤษฎีของ Bandura แล้ว ผู้ร่วมการทดลองมีความสนใจ (Attention) ในการทำแบบสอบถาม ซึ่งส่วนที่สำคัญในการทดลองครั้งนี้คือ การให้ผู้ร่วมการทดลองจับผิดภาพที่เป็นภาพตัวละครในวิดีโอเกม ซึ่งผู้ร่วมการทดลองมีความตั้งใจในการทำ เพราะหากไม่ใส่ใจ การเรียนรู้ซ้ำข้อมูลที่ต้องการจะ Priming จะไม่สำเร็จผล และกระบวนการของความจำ (Retention) ผู้ร่วมการทดลองจะไม่สามารถได้รับอิทธิพลจากการสังเกตได้เลย หากไม่มีความจำ ซึ่งความจำมีหน้าที่หลักเป็นอันดับที่สองในการเรียนรู้จากการสังเกต และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมสันนิษฐานว่าอิทธิพลของตัวต้นแบบ(ภาพในความคิด) ทำให้เกิดหลักการเรียนรู้ผ่านข้อมูลและผู้สังเกตจะได้รับตัวแทนสัญลักษณ์ในใจ และส่งอิทธิพลต่อการตอบมาตรการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลซึ่งทำหลังจากการจับผิดภาพแล้ว ซึ่งจากกลุ่มผู้ร่วมการทดลองเป็นนิสิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งมีความสามารถทางปัญญาสูง จึงทำให้ผลการวิจัยที่ออกมาพบสหสัมพันธ์ระหว่างการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครต่อการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล

ในด้านของแนวคิดเกี่ยวกับผลกระทบของสื่อต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว ของ Anderson และ Dill (2000) การที่ผู้ร่วมการทดลองได้ทำการจับผิดภาพที่ตรงกับภาพในความคิดในวิดีโอเกม และทำให้ตอบมาตรการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ได้อย่างเห็นด้วยมากกว่ากลุ่มควบคุมนั้น อาจเป็นเพราะการเข้าถึงกระบวนการทางปัญญาที่ทำให้ก้าวร้าวง่ายขึ้นโดยผ่านกระบวนการชี้้นำความหมาย

(Semantic Priming Process) ซึ่งจากการศึกษาทางวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผลพบว่าเพียงแค่ได้เห็นรูปปืนหรืออาวุธ การกระทำรุนแรงต่างๆ เท่านั้น ก็สามารถทำให้บุคคลเข้าถึงความคิดที่ก้าวร้าวได้ดียิ่งขึ้น

ส่วนสมมติฐานที่สอง ที่กล่าวว่า ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรง มีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล กล่าวคือ ผู้ที่เล่นวิดีโอเกมในช่วงเดือนที่ผ่านมา ในปริมาณที่มากจะตอบแบบสอบถามมาตรการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลในคะแนนที่สูงเช่นกัน จากการวิจัยครั้งนี้พบสหสัมพันธ์ระหว่างกันเป็นเพราะ จากที่ทฤษฎี GAAM ของผลกระทบระยะยาวในการเล่นวิดีโอเกม ที่กล่าวว่า ผลกระทบระยะยาวของสื่อที่รุนแรงเป็นผลมาจากการพัฒนา การเรียนรู้ที่มากเกินไปและการเสริมแรงของโครงสร้างความรู้ความก้าวร้าว ซึ่งในแต่ละครั้งที่บุคคลเล่นเกมที่รุนแรง พวกเขา กำลังชักจูงมโนทัศน์ความก้าวร้าวเข้าไปเข้ามาและเสริมแรงความเกลียดชังต่อศัตรู การกระทำที่ก้าวร้าวต่อผู้อื่น ความคาดหวังว่าบุคคลอื่นจะทำพฤติกรรมก้าวร้าว มีทัศนคติทางบวกต่อการใช้ความรุนแรง และเชื่อว่าใช้ทางแก้ปัญหาที่รุนแรงนั้นมีประสิทธิภาพและมีความเหมาะสม ยิ่งไปกว่านั้นการได้รับชมกราฟฟิคที่มีความรุนแรงเข้าไปเข้ามาทำให้อาจเกิดการตอบสนองน้อยลง การสร้างและความเป็นอัตโนมัติของโครงสร้างความรู้ก้าวร้าวและนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงบุคลิกของบุคคล บุคคลที่เล่นวิดีโอเกมที่รุนแรงมาเป็นเวลานานสามารถกลายเป็นคนที่มีความก้าวร้าวทั้งภาพลักษณ์ภายนอก มีความเป็นอคติในการรับรู้ทัศนคติ ความเชื่อและพฤติกรรมมากกว่าที่เคยเป็นมาก่อน ในงานวิจัยของ Anderson and Dill (2000) ที่ให้ผู้ร่วมการทดลองรายงานความถี่ในการเล่นในในชีวิตจริงรายงานว่าตนเองได้เล่นวิดีโอเกมที่รุนแรงในช่วงที่ผ่านมาและรู้สึกว่าจะตนเองมีพฤติกรรมก้าวร้าวกว่าที่เป็นอยู่ในปกติ

ดังนั้นจึงสามารถอ้างได้ว่าผู้ร่วมการทดลองที่รายงานตนเองว่ามีการเล่นเกมในปริมาณมากนั้น ในระยะเวลาที่ผ่านมา ผู้ร่วมการทดลองได้มีการรับเล่นเกมที่รุนแรงเข้าไปเข้ามา ได้รับชมภาพความรุนแรงเข้าไปแล้วเข้าไปแล้วเสมือนได้ฝึกซ้อมมโนทัศน์ที่รุนแรงมาเป็นเวลานาน ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างข้อมูลความก้าวร้าวที่มีอยู่แต่เดิม ซึ่งส่งผลทั้งความเชื่อ ทัศนคติ การรับรู้ และความคาดหวังต่อสภาพแวดล้อม จึงทำให้เกิดการเรียนรู้การยอมรับความก้าวร้าวที่มากขึ้นเรื่อยๆ อีกทั้งหากตัวแบบเกมที่มีความรุนแรงได้รับการตอบสนองทางบวกหรือได้รางวัล ก็อาจจะมีความเป็นไปได้ที่จะมีแสดงออกพฤติกรรมที่ก้าวร้าวได้ ยิ่งไปกว่านั้นการเล่นวิดีโอเกมที่รุนแรงระยะยาวสามารถส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของบุคลิกภาพของผู้เล่นได้ไม่มากนัก

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลของการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมต่อการลงความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล

สมมติฐานการวิจัย

1. การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมทำให้ยอมรับความก้าวร้าวระหว่างบุคคลมากขึ้น
2. ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาตามภาพในความคิดมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล
 - 2.1 ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลด้านสงคราม (War, W)
 - 2.2 ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลด้านความรุนแรงทางกฎหมายอาญา (Penal code violence, P)
 - 2.3 ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลด้านความรุนแรงกับคนใกล้ชิด (Intimate violence, I)
 - 2.4 ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลด้านการลงโทษเด็กทางร่างกาย (Corporal punishment of children, C)

กลุ่มตัวอย่าง

นิสิตระดับปริญญาตรี จากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 102 คน แบ่งเป็นเพศชาย 38 คน และเพศหญิง 64 คน โดยกลุ่มตัวอย่างในเงื่อนไขที่ 1 คือ การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกม มีจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 51 คน แบ่งเป็นเพศชาย 20 คน และเพศหญิง 31 คน ส่วนกลุ่มตัวอย่างในเงื่อนไขที่ 2 คือ การได้รับการกระตุ้นจากตัวละครที่ไม่ตรงกับภาพในความคิดในวิดีโอเกม แบ่งเป็นเพศชาย 18 คน และเพศหญิง 33 คน โดยทั้งกลุ่มตัวอย่างในเงื่อนไขที่ 1 คือ การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกม และกลุ่มตัวอย่างในเงื่อนไขที่ 2 คือ การได้รับการกระตุ้นจากตัวละครที่ไม่ตรงกับภาพในความคิดในวิดีโอเกม ล้วนได้รับการสุ่มมาจากชั้นเรียนเดียวกัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. มาตรฐานการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามแนวของ Anderson, C.A., Benjamin, A.J., Wood, P.K., & Bonacci, A.M. (2006) จำนวน 30 ข้อ แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ ด้านสงคราม (War, W), ด้านการลงโทษเด็กทางร่างกาย (Corporal punishment of children, C), ด้านความรุนแรงทางกฎหมายอาญา (Penal code violence, P), ด้านความรุนแรงกับคนใกล้ชิด (Intimate violence, I) เป็นข้อกระทงทางบวกทั้งหมด โดยมาตรฐานนี้มีความเชื่อมั่น (α) เท่ากับ .911 โดยค่าความเชื่อมั่น (α) ในแต่ละด้าน ดังนี้ ด้าน W = .869 ด้าน C = .878 ด้าน P = .781 และด้าน I = .790

2. แบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นตามแนวของ Craig A. Anderson (2004) โดยส่วนแรกเป็นการระบุชื่อเกมที่เล่น 5 อันดับ และในแต่ละอันดับของการเล่นจะให้ระบุความถี่ 7 ระดับ ในการเล่นเกมในช่วงเวลาต่างๆจำนวน 4 ช่วงเวลา คือ ในช่วงเดือนที่ผ่านมา ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 3-4 และในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 อีกสองคำถามคือ คุณคิดว่าเนื้อหาของเกมนี้มีความรุนแรงแค่ไหน และเกมนี้มีฉากและภาพการนองเลือดมากเพียงใด และให้ระบุว่าเกมนั้นๆอยู่ในเกมประเภทใด ระหว่าง เกมการศึกษา กีฬาแฟนตาซี การต่อสู้แบบไร้อาวุธ การต่อสู้แบบมีอาวุธ หรือเกมทักษะ

3. ภาพตัวละครในวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรง และภาพตัวละครในวิดีโอเกมที่ไม่ีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรง

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยนำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้วไปให้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนิสิตระดับปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตอบในชั้นเรียนวิชารายวิชา 0201170 Military Science วิทยาการทหาร ซึ่งผู้วิจัยแจกแบบสอบถามพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกม, ภาพตัวละครในวิดีโอเกม และมาตรการควบคุมการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล โดยผู้วิจัยมิได้แจ้งถึงวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของการวิจัยให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยทราบ ระบุเพียงว่าเป็นแบบสำรวจเกี่ยวกับความคิดเห็นของผู้คนในสังคม และเน้นว่าข้อมูลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้จะถูกเก็บเป็นความลับ โดยจะประมวลผลเป็นภาพรวม และไม่แสดงข้อมูลเป็นรายบุคคล

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ค่าสถิติโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสถิติ SPSS FOR WINDOWS ในการคำนวณ ดังนี้

1. การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 1 คือ การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมทำให้ยอมรับความก้าวร้าวระหว่างบุคคลมากขึ้น ทดสอบโดยใช้การคำนวณค่าสถิติที่ (t -test)
2. ทดสอบความแตกต่างระหว่างเพศโดยใช้การคำนวณค่าสถิติที่ (t -test) ในกลุ่มเงื่อนไขที่ 1 คือ การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมที่กำลังก้าวร้าวรุนแรง และในเงื่อนไขที่ 2 คือ การได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครที่ไม่ก้าวร้าวรุนแรง (กลุ่มควบคุม) เพื่อดูผลความแตกต่างของคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลระหว่างกลุ่มตัวอย่างเพศชายและเพศหญิงที่มีจำนวนไม่เท่ากันทั้งสองเงื่อนไข
3. ทดสอบความแปรปรวนทางเดียว (One- way ANOVA) กับผลจากภาพทั้ง 3 ภาพ ในแต่ละเงื่อนไข ได้แก่ ภาพตัวละครกำลังก้าวร้าวรุนแรงในวิดีโอเกม 3 ภาพ และ ภาพตัวละครที่ไม่ตรงตามภาพในวิดีโอเกมกำลังก้าวร้าวรุนแรง ว่าให้ผลในการทดสอบแตกต่างกันหรือไม่
4. การทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 คือ ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ทดสอบโดยใช้การคำนวณค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Product Moment Correlation Coefficient) ซึ่งการให้นำหน้า

คะแนนความรุนแรงของแต่ละเกมที่นำมาคูณกับความถี่ในการเล่นในรอบเดือนที่ผ่านมาเพื่อได้คะแนนปริมาณการเล่นเกมนั้น ผู้วิจัยได้ให้นิสิตคณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยจำนวน 5 คน โดยเป็นเพศหญิง 2 คน และเพศชาย 3 คน เป็นผู้ให้คะแนนว่าแต่ละเกมนั้นมีความรุนแรงเท่าใด และนำคะแนนที่ได้มาหารเฉลี่ย เพื่อให้ได้ค่าคะแนนความรุนแรง 1 ค่า/เกม โดยคะแนนความรุนแรงจะมีตั้งแต่ระดับ 0-5 (โดยที่ 0 คือเป็นเกมที่ไม่รุนแรงเลย และ 5 คือเป็นเกมที่รุนแรงเป็นอย่างมาก) หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำผลที่ได้จากการหารค่าเฉลี่ยจากกรรมการทั้ง 5 คน และนำค่าเฉลี่ยที่ได้ไปคูณกับความถี่ในการเล่นเกมจึงได้ออกมาเป็นคะแนนปริมาณการเล่นเกมนั้น ตัวอย่าง ก ตอบแบบสอบถามข้อมูลการเล่นเกมที่เล่นเป็นอันดับ 1 คือ GTA : vice city ซึ่งมีคะแนนความรุนแรงของเกมเท่ากับ 5 และ ตัวอย่าง ก เล่นเกมนี้ในช่วงเดือนที่ผ่านมา ความถี่ = 7 ตัวอย่าง ก จะมีคะแนนปริมาณการเล่นเกมที่ 1 เท่ากับ $5 \times 7 = 35$ และ ตัวอย่าง ก ตอบแบบสอบถามข้อมูลการเล่นเกมที่เล่นเป็นอันดับ 2 คือ Sky rim ซึ่งมีคะแนนความรุนแรงของเกมเท่ากับ 3 และตัวอย่าง ก เล่นเกมนี้ในช่วงเดือนที่ผ่านมา ความถี่ = 5 ตัวอย่าง ก จะมีคะแนนปริมาณการเล่นเกมที่ 2 เท่ากับ $3 \times 5 = 15$ เพราะฉะนั้นคะแนนปริมาณการเล่นเกมรวมทั้งหมดของนาย ก เท่ากับ $35 + 15 = 50$

โดยหลักการคิดคะแนนปริมาณการเล่นวิดีโอเกมดังกล่าว นำแนวคิดมาจาก Journal of Experimental Social Psychology: Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment ของ Dill, Brown และ Collins ปี 2008.

ผลการวิจัย

1. กลุ่มที่ได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกม มีการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลมากกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($t = 4.078, p < .001$)

2. ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลโดยรวมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = .260, p < .01$)

2.1 ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ด้านสงคราม (War) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = .249, p < .01$)

2.2 ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ด้านความรุนแรงทางกฎหมายอาญา (Penal code violence) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = .205, p < .05$)

2.3 ปริมาณการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงมีสหสัมพันธ์ทางบวกกับคะแนนการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ด้านความรุนแรงกับคนใกล้ชิด (Intimate violence) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = .315, p < .01$)

2.4 ปริมาณในการเล่นวิดีโอเกมที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงไม่มีสหสัมพันธ์กับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล ด้านการลงโทษเด็กทางร่างกาย (Corporal punishment of children) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($r = -.062, p > .05$)

ข้อเสนอแนะ

1. งานวิจัยต่อไปอาจศึกษากับกลุ่มตัวอย่างจากประชากรอื่นๆ เช่น เด็กและนักเรียนระดับอายุต่างๆ รวมทั้งนักศึกษาต่างๆ สถาบัน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมเกี่ยวกับผลของการกระตุ้นทางความคิดด้วยความก้าวร้าวรุนแรง และจะเป็นประโยชน์ต่อสังคมในการจัดการกับความก้าวร้าวรุนแรงต่อไป
2. รูปแบบการ priming ที่ให้มีการจับผิดภาพที่มีเนื้อหาก้าวร้าวรุนแรงในวิดีโอเกมนั้น ในงานวิจัยต่อไปอาจมีการเปลี่ยนรูปแบบเป็นการฉายภาพขึ้นจอหน้าห้องและดูพร้อมกัน หรือเป็นวิธีทำกลุ่มย่อย เพื่อหลีกเลี่ยงสิ่งเร้ารบกวนอื่นๆ
3. งานวิจัยต่อไปอาจมีการใช้มาตรวัดบุคลิกภาพประกอบเพื่อศึกษาการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลในผู้ร่วมการทดลองที่มีบุคลิกภาพแตกต่างกัน
4. งานวิจัยต่อไปอาจมีการศึกษาผลของการได้รับการกระตุ้นจากภาพประเภทอื่นๆ เช่น ภาพของผู้หญิงตามภาพในความคิดในทางลบในวิดีโอเกม ว่ามีผลต่อการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคลหรือการเหยียดเพศหรือไม่
5. งานวิจัยต่อไป การทำแบบสอบถามข้อมูลการเล่นเกมที่ให้ระบุชื่อเกม 5 อันดับที่เล่นบ่อยที่สุด และระบุความถี่ในการเล่นเกมแต่ละเกม ต่อไปอาจมีการเพิ่มเติมโดยให้ระบุจำนวนชั่วโมงในการเล่นด้วย เพื่อเพิ่มความแม่นยำในการคำนวณปริมาณการเล่นเกมที่มากขึ้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- มติชนออนไลน์. (2553). *สวช.เล็งผูก 1 อำเภอ 1 ร้านเกมส์ขาว*. ค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2554, จาก http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1284447384&grpid=03&catid=&subcatid= .
- วิทยา วุฒิเกรียงไกร. (2546). การศึกษาพฤติกรรมการเล่นวิดีโอเกมและความก้าวร้าวในเกมเซนต์เตอร์. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต (สุขภาพจิต). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหิดล.
- วินิพพล มหาอาชา (2554). เกมคอมพิวเตอร์กับพฤติกรรมก้าวร้าวในเด็กและเยาวชน: ข้อค้นพบจากงานวิจัย, *ประชากรและสังคม*. 17.
- สมชาย จักรพันธุ์. (2551). *เกมออนไลน์ยอดพุ่ง 25% เด็กไทยเป็นทาส “ลัทธิบุฟเฟ่ต์นิยม”*. ค้นเมื่อ 3 เมษายน 2554, จาก http://www.dmh.go.th/sty_libnews/news/view.asp?id=10639.
- คมชัดลึก. (2550). *เอแบคโพลล์ชี้เด็กไทยติดเกมต่อสู้อารมณ์รุนแรงมากขึ้น*. ค้นเมื่อ 25 กุมภาพันธ์ 2554, จาก http://www.eduzones.com/newsview.aspx?zone_id=1&type=7&id=45483&page=2.
- อัจริยา เลิศอนันต์วรกุล. (2548). ความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

- Adachi, P.J.C. (2011). The Effect of Violent Video Games on Aggression: Is It more than just the Violence? *Aggression and Violent Behavior*, 16 (1): 55-62.

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science, 12*: 353 - 359.
- Anderson, A.C., & Carnagey, N.L. (2009) Causal Effects of Violent Sports Video Games on Aggression: Is It Competitiveness or Violent Content? *Journal of Experimental Social Psychology, 45*: 731 - 739.
- Anderson, C. A., Berkowitz, L., Donnerstein, E., & Huesmann, R. (2003). The influence of media violence in youth. *Psychological Science in the Public Interest, 4*.
- Anderson, C. A., Carnagey, N. L., Flanagan, M., Benjamin, A. J., Eubanks, J., & Valentine, J. C. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology, 36*, 199-249.
- Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology, 78*, 772-790.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. *Theory, Research, and Public Policy*, NY: Oxford University Press.
- Bandura, A. (1971). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press.
- Barlett, C. P., Branch, O., Rodeheffer, C., & Harris, R. (2009). How Long do the Short-term Violent Video Game Effects Last? *Aggressive Behavior, 35*: 1 - 12.

Carol Pinchefskey. (2012). Sexual Harassment in Videogame Culture. Retrieved December 20, 2013: <http://www.forbes.com/sites/carolpinchefskey/2012/08/03/sexual-harassment-in-videogame-culture/>

Cohen, D., & Strayer, J. (1996). Empathy in Conduct - disordered and Comparison Youth, *Developmental Psychology*, 32: 988 - 998. Dill, K.E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment, *Journal of Experimental Social Psychology*, 44, 1402-1408.

Cooper, J., & Mackie, D. (1986). Video Games and Aggression in Children. *Journal of Applied Social Psychology*, 16: 726 - 744.

Dill, K.E., & Dill, J.C. (1998). Video game Violence: A Review of the Empirical Literature, *Aggression and Violent Behavior*, 3 (4): 407 - 428.

Ferguson, C. (2010). Video Games and Youth Violence: A Prospective Analysis in Adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, 40 (4): 377-391.

Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., & Smith, S. M. (2008). Violent video Games and Aggression: By product of Family Violence and Intrinsic Violence Motivation? *Criminal Justice and Behavior*, 35: 311 - 332.

Ferguson, C.J. (2008). The School Shooting/violent Video Game Link: Causal Relationship or Moral Panic? *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, 5 (1 - 2): 25 - 37.

Fischer, P., Kastenmuller, A., & Greitemeyer, T. (2010) Media Violence and the Self: The Impact of Personalized Gaming Characters in Aggressive Video Games on Aggressive Behavior, *Journal of Experimental Social Psychology*, 46: 192 - 195.

- Funk, J. B., Bechtoldt, H., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence Exposure in Real - life, Video Games, Television, Movies and the Internet: Is There Desensitization? *Journal of Adolescence*, 2: 23–39.
- Graybill, D., Kirsch, J. R., & Esselman, E. D. (1985). Effects of Playing Violent versus Nonviolent Video Games on the Aggressive Ideation of Aggressive and Nonaggressive Children. *Child Study Journal*, 15: 199 - 205.
- Graybill, D., Strawniak, M., Hunter, T., & O'Leary, M. (1987). Effects of Playing Versus Observing Violent versus Nonviolent Video Games on Children's Aggression. *Psychology*, 24: 1 - 8.
- Guerra, N., Nucci, L. & Huesmann, L. R. (1994). Moral Cognition and Childhood Aggression. In L. R. Huesmann (Ed.), *Aggressive Behavior: Current Perspectives* (pp. 13 - 33). New York: Plenum Press.
- Hauge, M.R., & Gentile, D.A. *Video Game Addiction Among Adolescents: Associations with Academic Performance and Aggression* Presented at Society for Research in Child Development Conference, Tampa, FL, April 2003.
- Irwin, A. R., & Gross, A. M. (1995). Cognitive Tempo, Violent Video Games, and Aggressive Behavior in Young Boys. *Journal of Family Violence*, 10: 337 - 350.
- Kutner, L, Olson, C. & Johnson, S. (2008). The Role of Violence Video Game Content in Adolescent Development, *Journal of Adolescent Research*, 23 (1): 55 - 75.
- Lieberman, J. D., Soloman, S., Greenberg, J., & McGregor, H. A. (1999). A Hot New Way to Measure Aggression: Hot Sauce Allocation, *Aggressive Behavior*, 25: 331 - 348.
- Lynch, P. (1994). Type A Behaviour, Hostility, and Cardiovascular Function at Rest After Playing Video Games in Teenagers. *Psychosomatic Medicine*, 56: 152.

Mathews, V., Wang, Y., Kalnin, A.J., Mosier, K.M., Dunn, D.W., & Kronenberger, W.G. (2006).

Short - term Effects of Violent Video Game Playing: An fMRI Study” Presented at the Annual Meeting of the Radiological Society of North America in 28 November 2006.

McNulty, P. J. (1996). The Juvenile Justice System Should Punish Violent Youths. In D. L.

Bender (Ed.), *How Should Youth Violence be Addressed?* (pp. 170 - 176). San Diego, CA: Greenhaven Press.

Myers, D.G. (2013). *Social Psychology (11thed.)*. New York: Mcgraw-Hill.

Scott, D. (1995). The Effect of Video Games on Feelings of Aggression. *The Journal of Psychology*, 129: 121 - 132.

Sherry, J. (2001). The Effect of Violent Video Games on Aggression: A Meta - analysis. *Human Communication Research*, 27: 409 - 431.

Silvern, S. B., & Williamson, P. A. (1987). The Effects of Video Game Play on Young Children's Aggression, Fantasy and Prosocial Behavior. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 8: 453 - 462.

Wallenius, M., & Punamaki, R.L. (2008). Digital Game Violence and Direct Aggression in Adolescence: A Longitudinal Study of the Roles of Sex, Age, and Parent - child Communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29 (4): 286 - 294.

Winkel, M., Novak, D. M., & Hopson, H. (1987). Personality Factors, Subject Gender, and the Effects of Aggressive Video Games on Aggression in Adolescents, *Journal of Research in Personality*, 21: 211 - 223.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

แบบสอบถามข้อมูลการเล่นเกม

คำแนะนำ ให้ท่านระบุวิดีโอเกม 5 อันดับที่ท่านเล่นบ่อยที่สุดตั้งแต่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จนถึงปัจจุบัน ซึ่งรวมทั้งเกมคอมพิวเตอร์, console/TV และ arcade game กรุณาระบุชื่อเกมในช่องว่างด้านล่าง หากท่านไม่เคยเล่นเกมใดๆเลย กรุณาขีดเครื่องหมายถูกที่นี้และข้ามไปส่วนถัดไป

1. ชื่อเกมที่ท่านเล่นบ่อยที่สุด : _____
2. ชื่อเกมที่ท่านเล่นบ่อยเป็นอันดับสอง : _____
3. ชื่อเกมที่ท่านเล่นบ่อยเป็นอันดับสาม : _____
4. ชื่อเกมที่ท่านเล่นบ่อยเป็นอันดับสี่ : _____
5. ชื่อเกมที่ท่านเล่นบ่อยเป็นอันดับห้า : _____

กรุณาให้คะแนนแต่ละเกมโดยตอบคำถามต่อไปนี้

- 1). ชื่อคำถามดังต่อไปนี้ กรุณาให้คะแนนเกมที่ท่านระบุว่า เล่นบ่อยที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง:

	ไม่เลย 1	แทบจะไม่ 2	เป็น บางครั้ง 3	ปาน กลาง 4	ค่อนข้าง บ่อย 5	บ่อย 6	บ่อยที่สุด 7
a) ในช่วงเดือนที่ผ่านมา คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
B) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
C) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 3-4 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
D) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
E) คุณคิดว่าเนื้อหาของเกมนี้มีความรุนแรงแค่ไหน							
F) เกมนี้มีฉากและภาพการนองเลือดมากเพียงใด							

G) คุณคิดว่าเกมนี้ควรจัดอยู่ในเกมประเภทใด

- การศึกษา กีฬาแฟนตาซี การต่อสู้แบบไร้อาวุธ การต่อสู้แบบมีอาวุธ ทักษะ

2). ข้อคำถามดังต่อไปนี้ กรุณาให้คะแนนเกมที่คุณระบุว่า เล่นบ่อยที่สุดเป็นอันดับสอง:

	ไม่เคย 1	แทบจะไม่ 2	เป็น บางครั้ง 3	ปาน กลาง 4	ค่อนข้าง บ่อย 5	บ่อย 6	บ่อยที่สุด 7
a) ในช่วงเดือนที่ผ่านมา คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
B) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
C) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 3-4 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
D) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
E) คุณคิดว่าเนื้อหาของเกมนี้มีความรุนแรงแค่ไหน							
F) เกมนี้มีฉากและภาพการนองเลือดมากเพียงใด							

G) คุณคิดว่าเกมนี้ควรจัดอยู่ในเกมประเภทใด

- การศึกษา กีฬาแฟนตาซี การต่อสู้แบบไร้อาวุธ การต่อสู้แบบมีอาวุธ ทักษะ

3). ข้อคำถามดังต่อไปนี้ กรุณาให้คะแนนเกมที่คุณระบุว่า เล่นบ่อยที่สุดเป็นอันดับสาม:

	ไม่เคย 1	แทบจะไม่ 2	เป็น บางครั้ง 3	ปาน กลาง 4	ค่อนข้าง บ่อย 5	บ่อย 6	บ่อยที่สุด 7
a) ในช่วงเดือนที่ผ่านมา คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
B) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
C) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 3-4 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
D) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
E) คุณคิดว่าเนื้อหาของเกมนี้มีความรุนแรงแค่ไหน							
F) เกมนี้มีฉากและภาพการนองเลือดมากเพียงใด							

G) คุณคิดว่าเกมนี้ควรจัดอยู่ในเกมประเภทใด

- การศึกษา กีฬาแฟนตาซี การต่อสู้แบบไร้อาวุธ การต่อสู้แบบมีอาวุธ ทักษะ

4). ข้อคำถามดังต่อไปนี้ กรุณาให้คะแนนเกมที่คุณระบุว่า เล่นบ่อยที่สุดเป็นอันดับสี่:

	ไม่เคย 1	แทบจะไม่ 2	เป็น บางครั้ง 3	ปาน กลาง 4	ค่อนข้าง บ่อย 5	บ่อย 6	บ่อยที่สุด 7
a) ในช่วงเดือนที่ผ่านมา คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
B) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
C) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 3-4 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
D) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
E) คุณคิดว่าเนื้อหาของเกมนี้มีความรุนแรงแค่ไหน							
F) เกมนี้มีฉากและภาพการนองเลือดมากเพียงใด							

G) คุณคิดว่าเกมนี้ควรจะจัดอยู่ในเกมประเภทใด

- การศึกษา กีฬาแฟนตาซี การต่อสู้แบบไร้อาวุธ การต่อสู้แบบมีอาวุธ ทักษะ

5). ข้อคำถามดังต่อไปนี้ กรุณาให้คะแนนเกมที่คุณระบุว่า เล่นบ่อยที่สุดเป็นอันดับห้า:

	ไม่เคย 1	แทบจะไม่ 2	เป็น บางครั้ง 3	ปาน กลาง 4	ค่อนข้าง บ่อย 5	บ่อย 6	บ่อยที่สุด 7
a) ในช่วงเดือนที่ผ่านมา คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
B) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 5-6 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
C) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 3-4 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
D) ในช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 1-2 คุณเล่นเกมนี้บ่อยแค่ไหน							
E) คุณคิดว่าเนื้อหาของเกมนี้มีความรุนแรงแค่ไหน							
F) เกมนี้มีฉากและภาพการนองเลือดมากเพียงใด							

G) คุณคิดว่าเกมนี้ควรจะจัดอยู่ในเกมประเภทใด

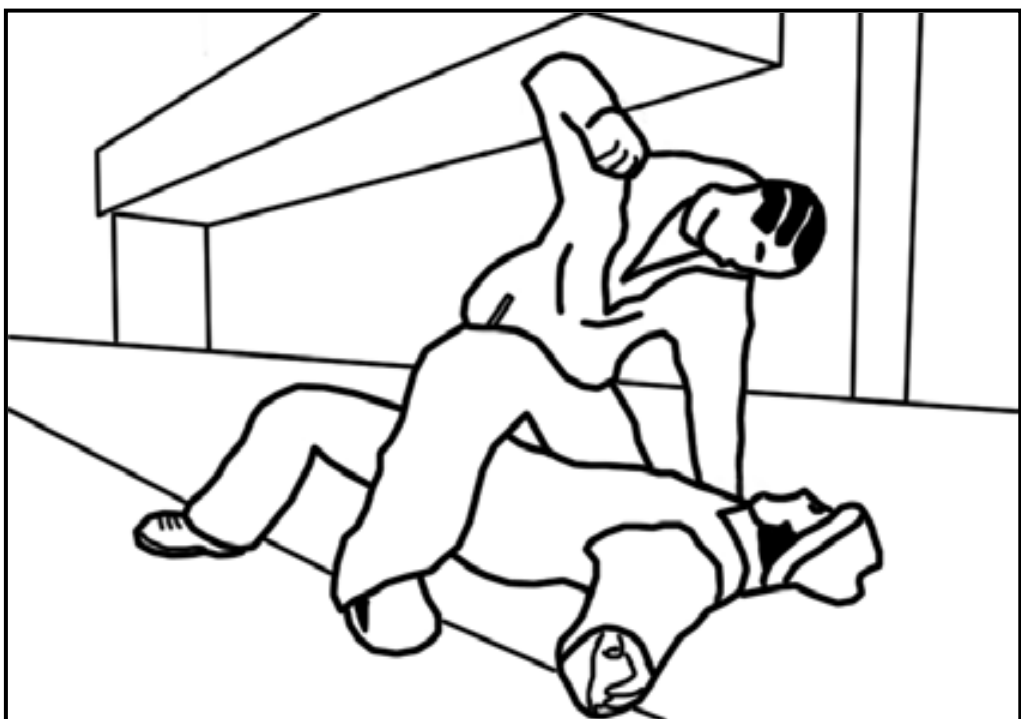
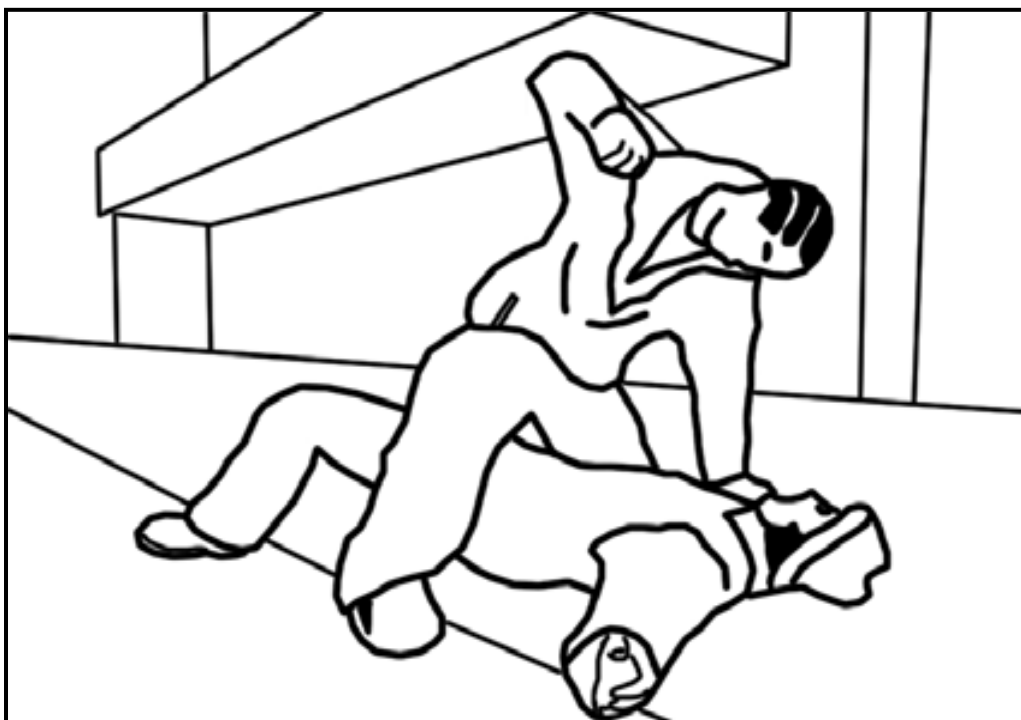
- การศึกษา กีฬาแฟนตาซี การต่อสู้แบบไร้อาวุธ การต่อสู้แบบมีอาวุธ ทักษะ

ภาคผนวก ข.

จงหาจุดต่างของภาพด้านซ้ายและภาพด้านขวา โดยวงกลมบริเวณที่ต่างกัน 5 ตำแหน่ง



จงหาจุดต่างของภาพด้านซ้ายและภาพด้านขวา โดยวงกลมบริเวณที่ต่างกัน 5 ตำแหน่ง



จงหาจุดต่างของภาพด้านซ้ายและภาพด้านขวา โดยวงกลมบริเวณที่ต่างกัน 5 ตำแหน่ง



จงหาจุดต่างของภาพด้านซ้ายและภาพด้านขวา โดยวงกลมบริเวณที่ต่างกัน 5 ตำแหน่ง



จงหาจุดต่างของภาพด้านซ้ายและภาพด้านขวา โดยวงกลมบริเวณที่ต่างกัน 5 ตำแหน่ง



จงหาจุดต่างของภาพด้านซ้ายและภาพด้านขวา โดยวงกลมบริเวณที่ต่างกัน 5 ตำแหน่ง



ภาคผนวก ค.

แบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย

แบบสอบถามความคิดเห็นและความรู้สึก

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นและความรู้สึกของผู้คนในสังคมเพื่อเป็นข้อมูลประกอบประกอบการทำโครงการทางจิตวิทยาของนิสิตปริญญาตรี คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยแบบสอบถามชุดนี้มี 2 ตอน คือ **ตอนที่ 1** แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคล และ **ตอนที่ 2** แบบสอบถามความคิดเห็นและความรู้สึก

โปรดตอบตามความคิดเห็นของท่าน ไม่มีคำตอบใดที่ถูกหรือผิด คำตอบที่ดีที่สุดคือข้อที่ตรงกับความคิดความรู้สึกของท่านมากที่สุด ขอรับรองว่าข้อมูลการตอบแบบสอบถามนี้จะถูกเก็บเป็นความลับและนำไปวิเคราะห์ในรูปแบบค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด โดยจะไม่มีผลกระทบต่อท่านทั้งสิ้น

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูงสำหรับความร่วมมือของท่าน

ผู้วิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

1. เพศ ชาย หญิง อื่นๆ
2. อายุ 16-18 19-21 22-24 25-27
3. ระดับชั้นปี ปี1 ปี2 ปี3 ปี4 ปี5 ปี6
4. คณะ _____

ตัวอย่างการตอบคำถาม

คำชี้แจง โปรดพิจารณาข้อความในแต่ละข้อแล้วพิจารณาว่าข้อความนั้นตรงตามความคิดเห็นและความรู้สึกของท่านมากน้อยเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย X ทับตัวเลขในช่องที่ท่านคิดว่าเป็นจริงสำหรับตัวท่านมากที่สุด

ช่องหมายเลข 1 หมายความว่า ท่าน ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง กับข้อความนั้น

ช่องหมายเลข 2 หมายความว่า ท่าน ไม่เห็นด้วย กับข้อความนั้น

ช่องหมายเลข 3 หมายความว่า ท่าน เห็นด้วยและไม่เห็นด้วยพอๆ กันกับข้อความนั้น

ช่องหมายเลข 4 หมายความว่า ท่าน เห็นด้วย กับข้อความนั้น

ช่องหมายเลข 5 หมายความว่า ท่าน เห็นด้วยอย่างยิ่ง กับข้อความนั้น

ตัวอย่าง หากท่านไม่เห็นด้วยว่า “สงครามเป็นสิ่งจำเป็น” โปรดกา X ทับที่ช่องหมายเลข 2

ข้อความ	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เห็นด้วย และไม่ เห็นด้วย พอๆ กัน	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
	1	2	3	4	5
1.สงครามเป็นสิ่งจำเป็น	1	2	3	4	5

ตอนที่ 2 ข้อความให้เลือกตอบ

คำชี้แจง โปรดพิจารณาข้อความในแต่ละข้อแล้วตอบคำถามตามความรู้สึกของท่าน โดยมีตัวเลือกตามระดับความรู้สึก

ข้อความ	ไม่เห็น ด้วย อย่างยิ่ง	ไม่เห็น ด้วย	เห็นด้วย และไม่ เห็นด้วย พอๆ กัน	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างยิ่ง
	1	2	3	4	5
1.สงครามเป็นสิ่งจำเป็น	1	2	3	4	5
2.ทุกประเทศควรมีความพร้อมทางการทหารที่เข้มแข็งตลอดเวลา	1	2	3	4	5
3.สำหรับประเทศใดก็ตาม การใช้ความรุนแรงต่อศัตรูควรถือเป็นส่วนหนึ่งของการป้องกันประเทศ	1	2	3	4	5
4.นักโทษควรได้รับโทษที่รุนแรงกว่าที่เป็นอยู่	1	2	3	4	5
5.ไม่ว่าอาชญากรรมจะรุนแรงแค่ไหน เราควรใช้ “ตาต่อตา ฟันต่อฟัน”	1	2	3	4	5
6.การเซ็นตีเมื่อเด็กทำผิดจะทำให้เด็กกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีความรับผิดชอบและมีวุฒิภาวะ	1	2	3	4	5
7.อาชญากรรมรุนแรงควรได้รับการลงโทษอย่างรุนแรง	1	2	3	4	5
8.ประเทศของเรามีสิทธิที่จะปกป้องเขตแดนโดยการใช้กำลัง	1	2	3	4	5
9.การผลิตอาวุธเป็นเรื่องจำเป็น	1	2	3	4	5
10.เป็นเรื่องที่ยอมรับได้ที่คูรัคจะบีบบังคับฝ่ายเมื่อโดนดูถูกหรือเหยียดหยาม	1	2	3	4	5
11.โทษประหารชีวิตควรจะเป็นส่วนหนึ่งในทุกๆ การลงโทษ	1	2	3	4	5
12.นักโทษไม่ควรได้รับการพ้นโทษจากการประพฤติตัวดี	1	2	3	4	5

ภาคผนวก ง.

ผลการวิเคราะห์ข้อกระทงและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่นๆ ของมาตรวัดความก้าวร้าว ($N = 40$) ด้าน corporal punishment of children

ข้อที่	การวิเคราะห์ข้อกระทงวิธี				t	p	ค่า CITC ($N = 40$)		ข้อที่ผ่าน การ วิเคราะห์ ทั้งหมด
	กลุ่มสูง		กลุ่มต่ำ				8 ข้อ	6 ข้อ	
	($n=11$)		($n=10$)						
	M	SD	M	SD					
3	3.00	.894	2.10	.738	2.500	.011	.199	-	-
9	3.36	.809	1.10	.316	8.276	.000	.653	.685	ผ่าน
17	1.82	.874	1.10	.316	<u>2.548</u>	.0125	.069	-	
22	3.73	.905	2.00	.943	4.284	.000	.603	.641	ผ่าน
23	3.55	.688	1.20	.422	<u>9.516</u>	.000	.772	.793	ผ่าน
27	3.91	.701	2.20	.919	4.821	.000	.693	.771	ผ่าน
28	2.82	.874	1.40	.516	4.466	.000	.513	.436	ผ่าน
33	3.45	.820	1.50	.707	5.819	.000	.707	.779	ผ่าน
α							.812	.878	

หมายเหตุ ค่า t ที่ขีดเส้นใต้ เป็นการวิเคราะห์โดยความแปรปรวนไม่เท่ากัน

11 ข้อคือ ค่า CITC เมื่อวิเคราะห์ 8 ข้อกระทง

10 ข้อคือ ค่า CITC เมื่อวิเคราะห์ 6 ข้อกระทง

ค่า r วิฤติ (60, .05, หนึ่งหาง) \approx .2508

* $p < .05$, หนึ่งหาง ** $p < .01$, หนึ่งหาง *** $p < .001$, หนึ่งหาง

ผลการวิเคราะห์ข้อกระทงและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่น ๆ ของมาตรวัดความก้าวร้าว ($N = 40$) ด้าน war

ข้อที่	การวิเคราะห์ข้อกระทงวิธี				t	p	ค่า CITC ($N = 40$)		ข้อที่ผ่าน การ วิเคราะห์ ทั้งหมด
	กลุ่มสูง		กลุ่มต่ำ				11 ข้อ	10 ข้อ	
	M ($n=10$)	SD	M ($n=10$)	SD					
1	1.90	.738	1.20	.422	2.605	0.09	.322	.333	ผ่าน
2	4.20	.632	3.00	.943	3.343	.002	.528	.541	ผ่าน
5	3.20	.632	1.70	.823	4.569	.000	.638	.645	ผ่าน
7	2.60	1.350	1.70	1.059	1.659	.058	-	-	-
11	4.10	.568	2.00	.816	6.678	.000	.696	.676	ผ่าน
12	4.00	.471	1.70	.675	<u>8.835</u>	.000	.751	.748	ผ่าน
16	2.00	1.054	1.20	.422	<u>2.228</u>	.023	.247	-	-
20	3.00	1.054	1.50	.850	3.503	.0015	.555	.539	ผ่าน
21	2.60	.966	1.10	.316	<u>4.666</u>	.0005	.582	.563	ผ่าน
31	3.00	1.247	1.20	.422	4.323	.000	.627	.616	ผ่าน
34	3.90	.738	2.10	.738	5.455	.000	.605	.617	ผ่าน
37	3.50	1.269	1.60	.843	3.943	.0005	.518	.564	ผ่าน
α							.816	.869	

หมายเหตุ ค่า t ที่ขีดเส้นใต้ เป็นการวิเคราะห์โดยความแปรปรวนไม่เท่ากัน

11 ข้อคือ ค่า CITC เมื่อวิเคราะห์ 11 ข้อกระทง

10 ข้อคือ ค่า CITC เมื่อวิเคราะห์ 10 ข้อกระทง

ค่า r วิฤติ ($60, .05$, หนึ่งหาง) $\approx .2508$

* $p < .05$, หนึ่งหาง ** $p < .01$, หนึ่งหาง *** $p < .001$, หนึ่งหาง

ผลการวิเคราะห์ข้อกระทงและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่น ๆ ของมาตรวัดความก้าวร้าว ($N = 40$) ด้าน penal code violence

ข้อที่	การวิเคราะห์ข้อกระทงวิธี				t	p	ค่า CITC ($N = 40$)		ข้อที่ผ่าน การ วิเคราะห์ ทั้งหมด
	กลุ่มสูง		กลุ่มต่ำ				7 ข้อ	6 ข้อ	
	กลุ่มสูง ($n=12$)	กลุ่มต่ำ ($n=10$)							
	M	SD	M	SD					
4	1.75	.754	1.20	.422	<u>2.155</u>	.0225	.164	-	-
6	3.33	.888	1.70	.949	4.166	.000	.405	.392	ผ่าน
8	3.00	1.128	1.50	.707	3.643	.001	.364	.397	ผ่าน
10	4.25	.452	2.50	.850	<u>5.857</u>	.000	.724	.711	ผ่าน
14	3.17	1.030	1.10	.316	<u>6.589</u>	.000	.588	.608	ผ่าน
15	2.58	.515	1.40	.699	4.569	.000	.472	.455	ผ่าน
19	3.67	.778	1.40	.699	7.117	.000	.651	.669	ผ่าน
α							.757	.781	

หมายเหตุ ค่า t ที่ขีดเส้นใต้ เป็นการวิเคราะห์โดยความแปรปรวนไม่เท่ากัน

11 ข้อคือ ค่า CITC เมื่อวิเคราะห์ 7 ข้อกระทง

10 ข้อคือ ค่า CITC เมื่อวิเคราะห์ 6 ข้อกระทง

ค่า r วิฤติ ($60, .05$, หนึ่งหาง) $\approx .2508$

* $p < .05$, หนึ่งหาง ** $p < .01$, หนึ่งหาง *** $p < .001$, หนึ่งหาง

ผลการวิเคราะห์ข้อกระทงและค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างข้อกับคะแนนรวมของข้ออื่น ๆ ของมาตรวัดความก้าวร้าว ($N = 40$) ด้าน intimate violence

ข้อที่	การวิเคราะห์ข้อกระทงวิธี				t	p	ค่า CITC ($N = 40$)		ข้อที่ผ่าน การ วิเคราะห์ ทั้งหมด
	กลุ่มสูง		กลุ่มต่ำ				10 ข้อ	9 ข้อ	
	M ($n=10$)	SD	M ($n=11$)	SD					
13	1.90	.568	1.00	.000	<u>5.014</u>	.0005	.566	.503	ผ่าน
18	2.40	.516	1.00	.000	<u>8.573</u>	.000	.589	.633	ผ่าน
24	2.30	1.483	1.00	.000	<u>8.510</u>	.000	.733	.771	ผ่าน
25	3.10	.876	1.45	.688	4.814	.000	.518	.511	ผ่าน
26	2.00	.667	1.09	.302	4.093	.0005	.410	.438	ผ่าน
29	2.90	1.287	1.27	.467	<u>3.779</u>	.0015	.462	.499	ผ่าน
30	1.70	.823	1.18	.603	1.657	.057	-	-	-
32	1.40	.699	1.00	.000	<u>1.809</u>	.052	-	-	-
35	2.00	.816	1.09	.302	3.450	.0015	.172	-	-
36	1.60	.699	1.00	.000	<u>2.714</u>	.012	.317	.297	ผ่าน
38	1.60	.699	1.00	.000	<u>2.714</u>	.012	.294	.311	ผ่าน
39	2.10	.994	1.00	.000	<u>3.498</u>	.0035	.482	.460	ผ่าน
α							.770	.790	

หมายเหตุ ค่า t ที่ขีดเส้นใต้ เป็นการวิเคราะห์โดยความแปรปรวนไม่เท่ากัน

11 ข้อคือ ค่า CITC เมื่อวิเคราะห์ 10 ข้อกระทง

10 ข้อคือ ค่า CITC เมื่อวิเคราะห์ 9 ข้อกระทง

ค่า r วิกฤติ ($60, .05, \text{หนึ่งหาง}$) $\approx .2508$

* $p < .05, \text{หนึ่งหาง}$. ** $p < .01, \text{หนึ่งหาง}$ *** $p < .001, \text{หนึ่งหาง}$

ภาคผนวก จ.

ตารางรายชื่อเกมส์และคะแนนระดับความรุนแรงของแต่ละเกมส์

ชื่อเกมส์	คะแนน
The Sims	3
Spider Solitaire	0
Hay day	0
Candy Crash	0
Dot A	3
Mario	1
Pokemon	2
PES	1
Flag	0
Audition	0
Ragnarok	3
Counter Strike	5
red alert	4
Line pop	0
Line Bubble	0
Line play	0
Tiny Wings	0

Tiny Thift	1
Battle field	5
Slave	0
Winning	0
Harvest moon	0
War craft	4
FIFA online	0
Spilnter cell	4
Just dance	0
Sudoku	0
Pangya	0
Sensaya	1
Leage of Legand	3
Heroes of Newerth (Hon)	3
Left for death	5
Angry Bird	3
Resident Evil	5
Temple run	1
Crash of clan	2

Poka Pang	0
Tale Runner	0
Yuri 's Revenge	4
Sky rim	3
Doomday	5
Elder Score	2
Dragon nest	1
Flow Free	0
Guess code	0
Millionair game	0
Lies of Astronants	0
Card game	0
Spacial Force	3
GTA	5
Avenger	4
Spider's egg	0
Cake Mania	0
Assasin Creed	5
Oragon Nest	1

Maple Story	0
Chess	0
Dragon Raja	1
Zeus	1
GTA San Andrea	5
Death or Alive	4
GTA Vice city	5
Brave	1
Saint Row	5
Civilization	1
Marble	0
Star Dance	1
Car race	2
Yulgang	2
Minon Rush	0
Tap the Frog	0
Nba	0
Naruto	3
GetAmen	0

Fun run	0
Freestyle	1
Fantasy Runner	0
Asphalt	3
C9	3
Fruit ninja	1
Dragon City	1
Battle Realm	4
Call of Duty	5
Batman city	4
Doodle jump	0
Vvvvvv	0
Trainer2	3
Subway	1
Pvz	1
bakery Story	0
Borderland2	5
Cokking King	0
Final fantasy	4

House of death	5
Frozen	0
Burn out	3
Minesweeper	0
Diamond Dash	0
Dragon Crown	2
Persona	2
Diner Dash	0
Solitaire	0
Photo Hunt	0
Free call	5
Atlantica	3
Call of duty	5
Fruit game	0
Sherwood Dungeon	4
Cooking mama	0
Snoopy Fair	0
Seal Online	2
Boom	0

Clumsy ninja	0
24lite	0
Kill Zone Mercenary	5
Legend of Dragon	3
Nuts	0
Fly for fun online	1
Ski Safari	0
Triple Town	0
Infinity Blade	4
Elves Realm	1
Sift heads world	5
Birzzle	0
Muramasa	2
Fantatennins	0
Doreamo	0
Jewel Mania	0
Zuma	0
Recettear	0
order up	0

Dragon age	4
Governor of poker	0