



การสื่อสารในเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย: ความรุนแรงและการรู้เท่าทัน

ONLINE GAME COMMUNICATION OF GEN Y GROUP : VIOLENCE AND LITERACY

เสริมศิริ นิลคำ*

Sermsiri Nindum

กรกนก นิลคำ*

Kornkanok Nindum

ธวัชชัย ดวงไทย*

Thawatchai Doungthai

จิราพร ขุนศรี*

Jiraporn Khunsri

กฤต โตธนายานนท์*

Krit Tothanayanon

พีรญา ชื่นวงศ์**

Peeraya Chuenwong

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะประชากรและพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์ รวมถึงเพื่อศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย ด้วยการสำรวจ (Survey) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ กลุ่มคนเจนวายวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปีและมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 400 คน สุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบสมัครใจ (Volunteer sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ แบบสอบถาม การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงบรรยาย และการหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (t-test) การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One-way ANOVA) และการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Correlation)

ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมที่สื่อสารถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายวัยรุ่นโดยรวมแล้วอยู่ในระดับปานกลาง ส่วนผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างตัวแปรด้านเพศ อัตราการเล่นเกม ระยะเวลาในการ



* อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

** อาจารย์ประจำหลักสูตรบริหารธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย

เล่นเกม ประเภทเกมที่เล่น และประสบการณ์ในการเล่น เกม กับพฤติกรรมที่สื่อสารถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายพบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ด้านการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายวัยรุ่น โดยรวมพบว่าอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อพิจารณารายด้านทั้ง 4 ด้านพบว่า ด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการประเมินค่า มีค่าคะแนนอยู่ในระดับมากที่สุด 3 ด้าน ขณะที่ด้านการสร้างสรรค์มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับน้อยที่สุด ส่วนผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างตัวแปรด้านเพศ อัตราการเล่น เกม และประเภทเกมที่เล่นกับการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายพบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการทดสอบระดับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์กับการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายพบว่า พฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.65

คำสำคัญ : เกมออนไลน์, เจนวาย, ความรุนแรง, การรู้เท่าทัน

ABSTRACT

The objective of this research was to study the demographic and violent behavior of Gen Y group playing online games, including studying the violent literacy of online gaming among Gen Y by a survey. A group of 400 Gen Y adolescents aged 15-24 years with online gaming behavior were randomized by Volunteer Sampling. The research instrument was done by a questionnaire. The research analysis was completed by using descriptive statistics, mean, t-test, one-way ANOVA, and Pearson Correlation.

The results showed that the behaviors regarding to the violence while playing online games among Gen Y adolescents overall were at a moderate level. As for the test results for differences between gender variables, playing game rate, game duration, type of game, gaming experiences and the behavior that communicated violence while playing online games of Gen Y found that there was a statistically significant difference at the 0.05 level.

In terms of the violent literacy of online gaming among Gen Y teenagers, overall, it was at a moderate level. When considering all 4 aspects, it was found that accessibility, analysis and valuation, the score was high in all three aspects, while the creative aspect had the lowest of overall score. As for the test result for differences between gender variables game rate and game types that play with the violent literacy of online gaming of the Gen Y group, it was indicated that there was a statistically significant difference at the 0.05 level.

The correlation level test between the Gen Y group's online gaming violent behavior and the Gen Y group online gaming violent literacy showed that the violent behavior of the Gen Y playing online games was statistically significant positively correlated with the violent literacy of the Gen Y online gaming with a correlation coefficient of 0.65.

Keywords : Online Game, Gen Y, Violence, Literacy

บทนำ

จากข้อมูลสถานการณ์การเล่นเกมนออนไลน์ของเด็กไทย ประจำปี พ.ศ. 2562 ซึ่งเป็นการสำรวจนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 ชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และชั้นประกาศนียบัตรชั้นสูง (ปวส.) จำนวน 3,056 คน จากทุกภูมิภาคทั่วประเทศในระหว่างเดือนกันยายน-ตุลาคม พ.ศ.2562 พบว่า เด็กวัยรุ่นกลุ่มนี้ร้อยละ 89.33 เคยเล่นเกมออนไลน์ โดยเล่นเกมเกือบทุกวันเฉลี่ย 3-5 ชั่วโมงทั้งในวันธรรมดาและวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ โดยหากเป็นเด็กในพื้นที่กรุงเทพฯ จะใช้เวลาเล่นเกมนมากกว่า 8 ชั่วโมงในวันหยุด ผลการวิจัยยังพบว่า หากยิ่งเล่นเกมเป็นเวลานานมากขึ้นก็ยิ่งสัมพันธ์กับอาการและพฤติกรรมความรุนแรงที่มากขึ้นตามไปด้วย เกิดการใช้คำหยาบที่ไม่เหมาะสมกับช่วงวัย รวมถึงจะมีอารมณ์ความรุนแรงหากถูกห้ามไม่ให้เล่นเกม (ธีรรัตน์ พันทวีวงศ์ ณะนอก, 2562) สถานการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงการทวีความนิยมของเกมนออนไลน์ อิทธิพลของเกมนออนไลน์ต่อการครอบงำพฤติกรรมของวัยรุ่นไทย รวมถึงผลกระทบของเกมนออนไลน์ที่มีต่อผู้ใช้งานโดยเฉพาะมิติด้านพฤติกรรมความรุนแรงของวัยรุ่นในปัจจุบัน

เกมนออนไลน์ในปัจจุบันนี้มีพัฒนาการของเกมหลากหลายประเภท มีทั้งประเภทเกมแอ็คชั่น (Action Game) เกมการยิง (Shooting game) เกมผจญภัย (Adventure Game) เกมต่อสู้ (Fighting Game) เกมเหมือนจริง (Simulator Game) เกมกลยุทธ์การวางแผนรบ (Real Time Strategies game) เกมกีฬา (Sport game) เกมแข่งความเร็ว (Racing Game) และเกมเข้าจังหวะ (Rhythm action game) (สิริวรรณ ปัญญาภาศ, 2551) ทั้งนี้งานวิจัยหลายเรื่องให้ผลการศึกษาที่สอดคล้องกันว่าการเล่นเกมออนไลน์ส่งผลกระทบต่อทั้งทางบวกและทางลบต่อผู้เล่น อาทิเช่น ในด้านบวก การเล่นเกมทำให้ความจำดีขึ้นเพราะได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ ส่วนคนที่เล่นเกมต่อสู้หรือเกมที่ต้องวิเคราะห์วางแผนอยู่เป็นประจำมักจะมี ความคล่องตัวทั้งทางสรีระและสติปัญญามากกว่าคนที่ไม่ค่อยได้เล่นเกม และแม้จะเป็นเกมต่อสู้ที่ดูรุนแรง แต่เมื่อ

ต้องอยู่ในสถานะผู้ช่วยเหลือเพื่อนในทีมเดียวกัน ผู้เล่นเกมจะเกิดจิตอาสาและยื่นมือช่วยเพื่อนอย่างเต็มที่ซึ่งก็เรียกได้ว่า ถ้ามีจิตอาสาในเกม จิตอาสาในชีวิตจริงก็จะเกิดขึ้นได้โดยง่าย ทำให้มนุษย์สัมพันธ์ดีขึ้น โดยเฉพาะกับเกมนออนไลน์ที่ต้องเล่นร่วมกันกับเพื่อนๆ ที่รู้จักหรือไม่รู้จักกัน (AdminPong_NBS, 2562)

อย่างไรก็ตาม มีผลการศึกษามากมายที่ระบุถึงผลทางลบของการเล่นเกมออนไลน์ ทั้งด้านสติปัญญา สุขภาพร่างกาย พัฒนาการทางสังคม และผลต่อสภาวะทางจิตใจ เช่น ซึมเศร้า รู้สึกว่าเหงา วิตกกังวลและเครียดจากการเล่นเกม เป็นต้น โดยเฉพาะผลจากเกมที่มีเนื้อหารุนแรงที่เป็นเกมการต่อสู้แบบต่างๆ จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมของผู้เล่นทั้งในปัจจุบันและระยะยาว ซึ่งสังเกตได้จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ภายหลังจากเล่นเกมเป็นประจำ เนื้อหาของเกมจะค่อยๆ ซึมซับจนก่อให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวนำความรุนแรงมาใช้ในชีวิตจริงได้ (ทวีศักดิ์ กอนันต์กุล และคณะ, 2547)

ตัวแปรหนึ่งที่ได้รับการกล่าวถึงเสมอในการศึกษาด้านผลกระทบของการเล่นเกมออนไลน์คือ ความรุนแรง (violence) ซึ่งหมายถึงการกระทำใดๆ ก็ตามที่เป็นการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคลทั้งกาย วาจา จิตใจ และทางเพศ โดยการบังคับขู่เข็ญ ทำร้าย ทุบตี คุกคาม จำกัดสิทธิเสรีภาพ ทั้งในที่สาธารณะและในการดำเนินชีวิตส่วนตัว ซึ่งเป็นผลหรืออาจจะเป็นผลให้เกิดความทุกข์ทรมาน ทั้งร่างกาย และจิตใจแก่ผู้ถูกกระทำ (สุภาวดี เจริญวานิช, 2557) ทั้งนี้เพราะการเล่นเกมนออนไลน์มักจะมีการสื่อสารหรือการแสดงออกถึงความรุนแรงก้าวร้าว ทั้งการแสดงพฤติกรรมรุนแรงทางกาย ทางวาจา และจิตใจ

ดังนั้น การที่วัยรุ่นมีปริมาณการเล่นเกมนออนไลน์ที่มากยิ่งขึ้นในชีวิตประจำวัน ย่อมทำให้เกิดการมีพฤติกรรมรุนแรงซ้ำๆ ตามแนวคิดแรงกระตุ้นและการเลียนแบบ (Modeling) เกิดการสร้างความหมายใหม่ของความรุนแรงว่าการใช้ความรุนแรงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ (Acceptance of violence) และเป็นวิธีแก้ปัญหาก็เป็นทางออกที่เหมาะสม เกิดความชินชาขึ้นที่มากขึ้น (Desensitization or

Tolerance) ต่อการพบเห็นหรือกระทำความรุนแรง ซึ่งความเคยชินมีผลทำให้เรามีความเห็นอกเห็นใจต่อเหยื่อน้อยลง มีความยับยั้งชั่งใจลดลง สามารถกระทำความผิดกรรมรุนแรงได้ง่ายขึ้น (สิริภิญญ์ อินทรประเสริฐ, 2557) ดังงานวิจัยด้านอาชญาวิทยาในประเทศไทยที่ศึกษาและพบว่าเด็กที่เล่นเกมรุนแรงสะสมมาเรื่อยๆ ส่วนใหญ่มีแนวโน้มเป็นอาชญากรได้ในอนาคต เพราะเด็กจะซึมซับความรุนแรงอยู่ในจิตใต้สำนึกโดยไม่รู้ตัว เสพติดการเอาชนะ เสพติดการมีตัวตนบนโลกออนไลน์ เมื่อมาอยู่ในสังคมแห่งความจริง และเจอใครที่ขัดขวางพฤติกรรมดังกล่าว ก็จะเกิดการต่อต้านอย่างรุนแรง ยิ่งถ้าหากมีกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมคล้ายคลึงกัน การตอบโต้ก็จะยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้น โดยตัวเด็กมองว่าการตอบโต้ หรือกระทำความรุนแรงนั้นเป็นเรื่องปกติ (อารณีย์ วิวัฒนาภรณ์, 2563, น.639-648)

อย่างไรก็ตาม เมื่อการเล่นเกมนออนไลน์กลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันและความบันเทิงของคนในยุคปัจจุบัน สิ่งที่สำคัญของการเล่นเกมออนไลน์ในยุคนี้คือผู้เล่นควรต้องมีการรู้เท่าทันความรุนแรงของตนในการเล่นเกมนออนไลน์ ซึ่งการรู้เท่าทันสื่อ (Media Literacy) เป็นความสามารถของบุคคลในการเข้าถึง วิเคราะห์ ตีความหมาย และประเมินข้อมูลข่าวสาร ซึ่ง Potter (2008) กล่าวว่าบุคคลที่มีความรู้เท่าทันสื่อจะควบคุมสื่อได้มากกว่า เพราะรู้ว่าจะจัดการกับสารต่างๆ ที่เข้ามาได้อย่างไร ดังนั้น การรู้เท่าทันสื่อจึงเป็นแนวคิดที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ซึ่งจะช่วยให้บุคคลเข้าใจ ประเมิน ใช้ประโยชน์และสร้างสรรค์เนื้อหาสื่อโดยไม่ถูกครอบงำจากสื่อ

เมื่อพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ของกลุ่มคนเจนวายมักจะมีการแสดงออกถึงความรุนแรงในด้านต่างๆ ขณะเล่นเกม และความรุนแรงนี้เป็นสิ่งที่ผู้ใช้งานสื่อจำเป็นต้องมีความรู้เท่าทันเพื่อระมัดระวังการถูกครอบงำจากเนื้อหาและรูปแบบของสื่อ (พิรงรอง รามสูต, 2557; ธันยวันันท์ เลียนอย่าง และคณะ, 2561) งานวิจัยนี้จึงมีเป้าหมายที่จะศึกษาการสื่อสารในเกมนออนไลน์ของกลุ่มคนเจนวาย (Generation Y) ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมนออนไลน์ในปริมาณมากและต่อเนื่อง โดย

Van Den Berge และ Behrer (2011) นิยามว่าเจนวายคือผู้ที่เกิดระหว่างปี พ.ศ. 2523-2539 สามารถแบ่งช่วงอายุของกลุ่มคนเจนวายได้เป็นกลุ่มเจนวายกลุ่มบนคือผู้มีอายุ 30-34 ปี กลุ่มคนเจนวายกลุ่มล่างคือผู้มีอายุ 25-29 ปี และกลุ่มคนเจนวายวัยรุ่นคือผู้มีอายุ 15-24 ปี ซึ่งลักษณะเด่นของคนเจนเนอเรชันวายในมิติที่สัมพันธ์กับการเล่นเกมคือ เป็นผู้ที่เรียนรู้ยุคเทคโนโลยีได้รวดเร็ว มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบทำตามกระแส มีความมั่นใจในตนเองสูง ไม่อดทนต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนานๆ ชื่นชอบความเจ๋งหรือความเท่ (Coolness) ฯลฯ ซึ่งคนกลุ่มนี้ถือเป็นกลุ่มที่ทั่วโลกกำลังให้ความสำคัญมากที่สุดเพราะเป็นประชากรวัยทำงานที่มีสัดส่วนสูงที่สุดและจะเป็นผู้กำหนดความเป็นไปของโลกในอีก 20 ปีข้างหน้า ทั้งนี้งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาเฉพาะการสื่อสารในเกมนออนไลน์เฉพาะของกลุ่มคนเจนวายวัยรุ่น โดยเฉพาะในมิติพฤติกรรมความรุนแรงในการเล่นเกมนออนไลน์ และการรู้เท่าทันความรุนแรงของเกมนออนไลน์ ซึ่งผลการศึกษาจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสร้างความตระหนักในอิทธิพลของเกมนออนไลน์ รวมถึงเป็นข้อมูลสำหรับผู้ใช้สื่อและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง นำไปเป็นแนวทางในการแก้ไขและป้องกันความรุนแรงในการสื่อสารของการเล่นเกมออนไลน์ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะประชากรและพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์
2. เพื่อศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหาของการวิจัยนี้มุ่งศึกษาเฉพาะตัวแปรด้านลักษณะประชากรของกลุ่มเจนวายวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปีที่เล่นเกมออนไลน์ ตัวแปรพฤติกรรมความรุนแรง และตัวแปรด้านการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ โดยมีขอบเขตระยะเวลาในการศึกษาระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ - เมษายน พ.ศ. 2563

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณด้วยการสำรวจ (Survey) โดยใช้แบบสอบถาม มีรายละเอียดวิธีการวิจัยดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ กลุ่มคนเจนวาย วัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปีและมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ ส่วนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ กลุ่มคนเจนวายวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปีและมีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ เนื่องจากมีข้อจำกัดในการกำหนดจำนวนประชากรที่แน่นอน ดังนั้น ขนาดของกลุ่มตัวอย่างจึงคำนวณได้จากสูตรไม่ทราบขนาดของกลุ่มตัวอย่างของ W.G. Cochran โดยกำหนดระดับค่าความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 และระดับค่าความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 ได้ขนาดกลุ่มตัวอย่างจำนวน 384 คน เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือแก่ผลการศึกษา ผู้วิจัยจึงเพิ่มขนาดของกลุ่มตัวอย่างเป็นจำนวน 400 คน จากนั้นสุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบสมัครใจ (Volunteer sampling)

เครื่องมือวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แบบสอบถาม ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

ส่วนที่ 1 ลักษณะทางประชากรของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์ ได้แก่ เพศ อายุ อัตราการเล่นเกม ระยะเวลาในการเล่น เกมประเภทเกมที่เล่น ค่าใช้จ่ายในการเล่น เกม ประสบการณ์ในการเล่น ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่น บุคคลที่เล่นเกมด้วย และวัตถุประสงค์ในการเล่น รวมจำนวน 10 ข้อ โดยมีตัวเลือกในการตอบทั้งแบบเลือกตอบ (check list)

ส่วนที่ 2 พฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์ โดยเน้นพฤติกรรมสื่อสารที่แสดงออกขณะเล่นเกมออนไลน์ จำนวน 12 ข้อ โดยข้อคำถามพัฒนาจากการการวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่สะท้อนความรุนแรงของการเล่นเกม

ร่วมกับการสังเกตการณ์ในสถานการณ์จริงแล้วจึงนำมาพัฒนาเป็นข้อคำถาม

ส่วนที่ 3 การรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย ได้แก่ การเข้าถึง การวิเคราะห์ การประเมินค่า และการสร้างสรรค์ จำนวน 4 ด้าน รวม 20 ข้อ ซึ่งพัฒนาข้อคำถามมาจากแนวคิดการรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ (อุษา บั๊กกินส์, 2555, น.147-161)

โดยส่วนที่ 2 และ 3 มีตัวเลือกเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (rating scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ผลการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือด้วยการตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (content validity) โดยผู้ทรงคุณวุฒิในสาขานิเทศศาสตร์ จำนวนรวม 3 ท่าน และการนำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองเก็บข้อมูล (try out) กับกลุ่มคนเจนวายวัยรุ่นที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน วิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับด้วยการค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ของ Cronbach มีค่าเท่ากับ 0.87 จึงมีความเหมาะสมในการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลเป็นการเก็บแบบสอบถามในรูปแบบออนไลน์โดยมีการขอความร่วมมือประชาสัมพันธ์รับอาสาสมัครตอบแบบสอบถามตามกลุ่มผู้เล่นเกมออนไลน์ในสื่อสังคมต่างๆ โดยระบุช่วงอายุของผู้เล่นเกมออนไลน์เป็นกลุ่มคนเจนวายวัยรุ่นที่มีอายุระหว่าง 15-24 ปี เก็บรวบรวมข้อมูลในระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ - เมษายน พ.ศ. 2563 เมื่อรวบรวมแบบสอบถามได้ครบสมบูรณ์แล้วจึงดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติเชิงบรรยายโดยวิธีการหาจำนวนค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อนำเสนอข้อมูลเชิงบรรยาย และใช้สถิติเชิงอ้างอิงด้วยการหาความแตกต่างของค่าเฉลี่ย (t-test) และการวิเคราะห์ความ

แปรปรวนแบบทางเดียว (One-way Analysis of Variance หรือ ANOVA) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ 0.05 หากพบความแตกต่างในข้อใดจะทำการทดสอบด้วยการเปรียบเทียบภายหลังเป็นรายคู่โดยใช้วิธีของ Scheffe รวมทั้งใช้การวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Correlation)

สรุปผลและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการศึกษสามารถสรุปได้เป็น 2 ส่วน มีผลการศึกษาโดยสรุปและสามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ลักษณะประชากรและพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์

1.1 ลักษณะประชากรของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์

ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มเจนวายวัยรุ่นที่ศึกษาส่วนใหญ่เป็นเพศชาย (68.8%) รองลงมาคือเพศหญิง (31.3%) ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 21-23 ปี (50.2%) รองลงมาคืออายุ 18-20 ปี (43.5%) โดยมีอัตราการเล่นเกม 3-4 วันต่อสัปดาห์ (32.8%) รองลงมาคือ 5-6 วันต่อสัปดาห์ (28.7%) มีระยะเวลาในการเล่นเกม 1-3 ชั่วโมงต่อวัน (47%) รองลงมาคือ 4-6 ชั่วโมงต่อวัน (30.8%)

ในด้านประเภทเกมที่เล่น พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเกมแอ็คชั่น (Action Game) (28.1%) รองลงมาคือ เกมต่อสู้ (Fighting Game) และเกมเสมือนจริง (Simulator Game)

ตารางที่ 1 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับพฤติกรรมสื่อสารที่แสดงถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายวัยรุ่น

พฤติกรรมที่แสดงออกขณะเล่นเกมออนไลน์	$\bar{X}$	S.D	ระดับ
1. รู้สึกหงุดหงิดระหว่างเล่นเกมเมื่อเล่นเกมไม่ได้ตั้งใจ	3.93	0.90	มาก
2. รู้สึกหงุดหงิดหรือโมโหเมื่อมีคนมาเรียกหรือขัดจังหวะระหว่างที่กำลังเล่นเกม	3.90	0.84	มาก
3. ควบคุมเพื่อนในทีมว่าจะต้องทำอะไรบ้างระหว่างเล่นเกม และหากใครไม่ทำตามจะรู้สึกหงุดหงิดและโมโหทันที	3.10	0.99	ปานกลาง
4. มักจะสับถอยคำหยาบใส่ตนเองหรือคนอื่นระหว่างเล่นเกม	3.87	0.70	มาก
5. เคยเปิดไม้ค้ำฝ่ายตรงข้ามระหว่างเล่นเกม	3.04	1.03	ปานกลาง
6. พิมพ์ข้อความด่าฝ่ายตรงข้ามระหว่างเล่นเกม	3.15	1.01	ปานกลาง
7. พิมพ์ข้อความด่าฝ่ายทีมตัวเองระหว่างเล่นเกม	3.10	0.99	ปานกลาง

มีจำนวนเท่ากัน (23.5%) อันดับสามคือ เกมการยิง (Shooting game) (18.0%) ส่วนใหญ่จะมีค่าใช้จ่ายในการเล่นเกม 301 - 600 บาทต่อเดือน (42%) รองลงมาคือ มีค่าใช้จ่าย 601-900 บาทต่อเดือน (25%) โดยค่าใช้จ่ายส่วนใหญ่เป็นการเติมชั่วโมงอินเทอร์เน็ต (53%) อันดับที่ 2 คือ ใช้จ่ายในการซื้อสกิน (37.3%) และอันดับที่ 3 ใช้จ่ายในการซื้อตัวละคร / ฮีโร่ (28.5%)

ด้านประสบการณ์ในการเล่นเกม พบว่า ส่วนใหญ่จะเล่นมา 5 ปีขึ้นไป (56.3%) รองลงมาคือ 2-3 ปี (22.8%) ช่วงเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมมากที่สุดคือ เวลา 20.01-24.00 น. (60.5%) อันดับที่ 2 คือ เวลา 16.01-20.00 น. (24.3%) และอันดับที่ 3 เวลา 00.00-04.00 น. (13.4%) โดยมักจะเล่นเกมร่วมกับเพื่อนในเกม (46.5%) อันดับที่ 2 คือ เล่นเกมร่วมกับเพื่อนสนิท (31.5%) และอันดับที่ 3 เล่นคนเดียว (17.0%) ด้านวัตถุประสงค์ในการเล่นเกมคือเพื่อความบันเทิงหรือความสุขเพลิดเพลินผ่อนคลาย (42.8%) อันดับที่ 2 คือ เพื่อยากเป็นผู้ชนะ (33.3%) และอันดับที่ 3 เพื่อการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ (15.8%)

1.2 พฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์

ผลการสำรวจพฤติกรรมที่สื่อสารถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายวัยรุ่น พบผลการศึกษาดังนี้

8. ขวนเพื่อนร่วมทีมรุมด่าฝ่ายตรงข้ามระหว่างเล่นเกม	2.46	0.81	น้อย
9. พุดทำทนายผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามให้มานัดเจอกันนอกเกม หรือการทำดีทำต่อย ชวนทะเลาะวิวาท ฯลฯ	2.31	0.87	น้อย
10. เมื่อเกมแพ้หรือเพลี่ยงพล้ำจะพาลใส่คนที่อยู่ข้างๆ หรือทำลายข้าว	2.56	0.79	น้อย
11. เคยโกรธหรือไม่ยอมคุยกับเพื่อนเมื่อเพื่อนทำให้ทีมหรือคุณแพ้ในการเล่นเกม	2.61	1.21	ปานกลาง
12. ไม่ยอมเลิกเล่นเกมจนกว่าจะเล่นเกมชนะ	3.37	1.19	ปานกลาง
รวม	3.17	0.95	ปานกลาง

จากตารางข้างต้นแสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมที่สื่อสารถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายโดยรวมแล้วอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.17) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า พฤติกรรมที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ กลุ่มเจนวายจะรู้สึกหงุดหงิดระหว่างเล่นเกมเมื่อเล่นเกมไม่ได้ตั้งใจ อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.93) รองลงมาคือ รู้สึกหงุดหงิดหรือโมโหเมื่อมีคนมาเรียกหรือขัดจังหวะระหว่างที่กำลังเล่นเกม อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.90) อันดับสามได้แก่ มักจะสับถอกคำหยาบใส่ตนเองหรือคนอื่นระหว่างเล่นเกม อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.87) ส่วนข้อที่มีค่าคะแนนน้อยที่สุดคือ การพุดทำทนายผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามให้มานัดเจอกันนอกเกม หรือการทำดีทำต่อยชวนทะเลาะวิวาท ฯลฯ ในระดับน้อย (ค่าเฉลี่ย 2.31) ผลการศึกษาดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมความรุนแรงที่พบในระดับสูงของกลุ่มวัยรุ่นเจนวายคือ ความรุนแรงระดับจิตใจ ที่เกมออนไลน์ทำให้รู้สึกอึดอัดคับข้องใจ ผิดหวังในตนเอง ส่งผลให้มีการแสดง ความรุนแรงทางวาจาออกมาต่อตนเองและผู้อื่นเมื่อการควบคุมเกมออนไลน์ไม่ได้เป็นไปตามตั้งใจ สอดคล้องกับแนวคิดของ เสมาธิการ (2557) กล่าวว่า เด็กและเยาวชนที่หมกมุ่นอยู่กับการเล่นเกมมากเกินไปจนไม่สามารถควบคุมตนเองให้เล่นในเวลาที่กำหนด ทำให้ใช้เวลาในการเล่นนานติดต่อกันหลายชั่วโมง หรือเล่นนานขึ้นเรื่อยๆ จากเดิมเพียงไม่กี่ชั่วโมงต่อวัน แต่เพิ่มเป็นหลายชั่วโมงต่อวัน บางคนเล่นข้ามวันข้ามคืน เมื่อถูกบังคับให้เลิกหรือหยุดเล่นจะมีพฤติกรรมในเชิงต่อต้าน หรือมีปฏิกิริยาที่แสดงออกถึงอาการหงุดหงิดไม่พอใจอย่างรุนแรง ซึ่งบางคนอาจถึงขั้นก้าวร้าวได้

ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างตัวแปรด้านเพศ อัตราการเล่นเกม ระยะเวลาในการเล่น เกมประเภทเกมที่เล่น และประสบการณ์ในการเล่น เกม กับพฤติกรรมที่สื่อสารถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายพบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชลลดา บุญโท (2554) ที่ผลการศึกษา พบว่า พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ในด้านเวลาที่ใช้งาน ความถี่ของการใช้งาน และช่วงเวลาในการใช้งานที่มีความแตกต่างกันจะเกิดผลกระทบจากการเล่นเกมออนไลน์แตกต่างกัน รวมถึงงานวิจัยของ สมบัติ ตาปัญญา (2556) ที่ศึกษาอิทธิพลของการเล่นเกมออนไลน์ และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่มีต่อการอบรมบ่มเพาะความรุนแรงของเยาวชนในเขตอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่ พบว่า จำนวนชั่วโมงที่เล่นเกมออนไลน์มีความเกี่ยวข้องกับระดับพฤติกรรมความรุนแรงของเยาวชน

2. การรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย

ผลการศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกเป็น 4 ด้าน โดยผลการศึกษา ค่าคะแนนเฉลี่ยโดยรวมพบว่า อยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.31) เมื่อพิจารณาในรายด้านพบผลการศึกษา ดังนี้

2.1 การเข้าถึง ผลการศึกษาคำตอบการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างในด้านการเข้าถึงพบว่า มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.12) โดยข้อที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ ความสามารถในการเข้าใจรูปแบบเกมออนไลน์ได้แม้เป็นการเล่นเกมครั้งแรก รองลงมาคือ ความสามารถในการเข้าใจศัพท์ภาษา และเครื่อง

มีในเกมได้ ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดแบบแผนการรับรู้หรือ Schema ที่อธิบายถึงโครงสร้างทางปัญญา (cognitive structure) ที่อยู่ในสมองหรือความคิดของแต่ละบุคคลประกอบด้วยข้อมูลจำนวนมากเกี่ยวกับบุคคล วัตถุ สิ่งของ สถานที่ สถานการณ์ ฯลฯ รวมไปถึงความรู้เกี่ยวกับลักษณะและความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านั้นด้วย โดยแบบแผนการรับรู้ได้มาจากการมีประสบการณ์ในการรับรู้ที่มีลักษณะคล้ายๆ กันหลายครั้ง แบบแผนการรับรู้มีหน้าที่ควบคุมจัดแจงและตีความสิ่งต่างๆ ที่ได้รับเข้ามาสู่ระบบความคิดของบุคคล ด้วยการใช้ข้อมูลเก่าที่มีอยู่ในสมองเพื่อทำความเข้าใจกับข้อมูลใหม่ ซึ่งจะช่วยให้บุคคลสามารถทำความเข้าใจสิ่งที่เข้ามาสู่การรับรู้ (Rumelhart and Ortony, 1997 อ้างถึงใน Baran, 2002) ดังนั้น กลุ่มเจนวายวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์มาตั้งแต่สมัยวัยเด็กย่อมมีแบบแผนทางความคิดเกี่ยวกับเกมออนไลน์อยู่ในสมองหรือโครงสร้างทางปัญญา ทำให้สามารถเข้าใจการเล่นเกมน ภาษา สัญลักษณ์ต่างๆ ในเกมออนไลน์ได้แม้จะเป็นการเล่นครั้งแรกก็ตาม

2.2 การวิเคราะห์ ผลการศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างในด้านการวิเคราะห์พบว่า มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.88) โดยข้อที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ เกมออนไลน์มักจะมีเป้าหมายของการต่อสู้หรือทำลายฝ่ายตรงข้าม รองลงมาคือ เสียงและภาพในเกมออนไลน์มักจรรุนแรง น่าตกใจเกินความเป็นจริง ผลการศึกษานี้ทำให้เห็นถึงความเข้าใจของกลุ่มเจนวายเกี่ยวกับการสร้างสรรค์และรูปแบบของเกมออนไลน์ส่วนใหญ่ในยุคปัจจุบัน ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของ Potter (อ้างแล้ว) การรู้เท่าทันสื่อในมิติด้านอารมณ์ (Emotional Domain) หมายถึง การรู้เท่าทันสื่อที่สามารถจำแนกสัญลักษณ์ที่ใช้กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกแต่ละอย่างได้ รู้ว่าผู้ผลิตสื่อกำลังกระตุ้นให้ผู้รับสื่อเกิดความรู้สึกอะไร และสามารถใช้อสื่อเพื่อปรับอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้ตามต้องการ และสอดคล้องกับแนวคิดของอุษา บิ๊กกินส์ (2555) ที่กล่าวว่า การวิเคราะห์หรือตีความเนื้อหาสื่ออาจมาจากการใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อทำนายผลที่จะเกิด ใช้การตีความจากเนื้อหาโดยใช้หลักการวิเคราะห์พื้นฐาน ซึ่งในงานวิจัยนี้พบว่า

กลุ่มเจนวายวัยรุ่นส่วนใหญ่มีประสบการณ์เล่นเกมแอ็คชั่น เกมต่อสู้ และเกมเสมือนจริง จึงทำให้มีความรู้เท่าทันว่าเกมออนไลน์มักจะมีเป้าหมายของการต่อสู้หรือทำลายฝ่ายตรงข้าม รวมถึงเสียงและภาพในเกมออนไลน์มักจรรุนแรงเกินความเป็นจริง

2.3 การประเมินค่า ผลการศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างในด้านการประเมินค่า พบว่า มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.85) โดยข้อที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ เกมออนไลน์มักจะมีเป้าหมายเพื่อหวังดึงดูดให้ผู้เล่นเกมจ่ายเงินเพื่อเพิ่มความสามารถพิเศษแก่ผู้เล่น รองลงมาคือ เกมออนไลน์มักจะมีวิธีหรือเทคนิคที่ทำให้คนเล่นเกมตื่นเต้นและติดตามเกมอยู่เสมอ ผลการศึกษาสอดคล้องกับ จิรตามหาเจริญ (2547) ที่พบว่า กลุ่มวัยรุ่นให้ข้อมูลว่าผลกระทบที่เกิดกับกลุ่มวัยรุ่นในการเล่นเกมนออนไลน์มากที่สุดคือ ด้านการเงิน ผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่า กลุ่มเจนวายประเมินค่าของเกมออนไลน์คือ การจ่ายเงินเพื่อได้รับความบันเทิงตื่นเต้นจากเกม

2.4 การสร้างสรรค์ ผลการศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มตัวอย่างในด้านการสร้างสรรค์ พบว่า มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับน้อยที่สุด (ค่าเฉลี่ย 1.21) โดยข้อที่มีค่าคะแนนเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ การเคยมีส่วนร่วมในการเสนอแนะความคิดหรือการสร้างเกมออนไลน์ รองลงมาคือ การเคยมีประสบการณ์ในการดัดแปลงหรือเปลี่ยนแปลงรูปแบบเกมออนไลน์

จากผลการศึกษาการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มวัยรุ่นเจนวาย พบว่า ด้านการเข้าถึง การวิเคราะห์ และการประเมินค่า มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับมากทั้ง 3 ด้าน ขณะที่ด้านการสร้างสรรค์ มีค่าคะแนนโดยรวมอยู่ในระดับน้อยที่สุด ซึ่งเป็นไปได้ว่าในอุตสาหกรรมเกมออนไลน์โอกาสของผู้เล่นเกมที่จะมีบทบาทในการสร้างสรรค์หรือมีส่วนร่วมในการเสนอแนะความคิดต่อเกมออนไลน์มีโอกาสนั้นเป็นไปได้ยากที่จะเข้าถึงผู้ผลิตสื่อ เพราะเกมออนไลน์มีกระบวนการสร้างที่ซับซ้อนและใช้เวลามากในการสร้างและพัฒนาการใช้งาน ทักษะนี้จึงเป็นทักษะของผู้ผลิตสื่อมากกว่าผู้บริโภค อย่างไรก็ตาม ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีการรู้เท่าทันความรุนแรงทั้ง 3 ด้าน ซึ่งถือว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งเพราะเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับการรู้เท่าทัน ตามแนวคิดของอุษา บั๊กกินส์ (อ้างแล้ว) ที่กล่าวว่า ผู้บริโภคสื่อจำเป็นต้องมีทักษะ 3 ด้านคือ ความสามารถในการเข้าถึง วิเคราะห์ และประเมินสื่อ ขณะที่ผู้ผลิตหรือผู้สร้างสื่อจำเป็นต้องมีทักษะด้านการสร้างสรรค์เนื้อหา

ผลการทดสอบความแตกต่างระหว่างตัวแปรด้านเพศ อัตราการเล่นเกม และประเภทเกมที่เล่นกับการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวายพบว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า เพศชายรู้เท่าทันความรุนแรงมากกว่าเพศหญิง และกลุ่มเจนวายที่มีประสบการณ์เล่นเกมออนไลน์มานานจะรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์มากกว่ากลุ่มอื่นๆ ขณะเดียวกันประเภทเกมที่เล่นจะส่งผลต่อการรู้เท่าทัน โดยผู้ที่เล่นเกมประเภทแอ็คชั่นหรือเกมต่อสู้ จะมีการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์มากกว่าผู้เล่นเกมประเภทอื่นๆ

ผลการทดสอบระดับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์กับการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย โดยใช้สถิติสหสัมพันธ์เพียร์สัน พบว่า พฤติกรรมความรุนแรงของกลุ่มเจนวายที่เล่นเกมออนไลน์มีความสัมพันธ์เชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับการรู้เท่าทันความรุนแรงของการเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย โดยมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.65 ผลการศึกษาดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวแปรพฤติกรรมความรุนแรงจากการเล่นเกมออนไลน์กับตัวแปรการรู้เท่าทันความรุนแรงของเกมออนไลน์ ซึ่งหมายความว่า กลุ่มเจนวายที่แสดงพฤติกรรมรุนแรงระหว่างเล่นเกมออนไลน์ก็มีแนวโน้มจะมีความรู้เท่าทันในเกมออนไลน์และการแสดงออกในพฤติกรรมที่รุนแรงของตนด้วย ดังนั้น การแสดงพฤติกรรมรุนแรงในการเล่นเกมนออนไลน์จึงอาจเป็นไปด้วยเจตนาหรือความตั้งใจ การปลดปล่อยหรือสนุกกับเกม หรือการรู้สึกว่าเป็นธรรมชาติของผู้เล่นเกม ดังที่สิริภิญญา อินทรประเสริฐ (อ้างแล้ว) พบว่า การเล่นเกมนออนไลน์ที่มากยิ่งขึ้นในชีวิตประจำวัน ย่อมทำให้เกิดการสร้างควม

หมายใหม่ของความรุนแรง ว่าการใช้ความรุนแรงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้ (Acceptance of violence) และเป็นวิธีแก้ปัญหาหรือเป็นทางออกที่เหมาะสม เกิดความซาซึนที่มากขึ้นต่อการพบเห็นหรือกระทำความรุนแรง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ผลการศึกษานี้ทำให้เห็นว่า ลักษณะประชากรด้านปริมาณหรืออัตราการเล่นเกมและประสบการณ์ที่เล่นเกมออนไลน์ เป็นตัวแปรสำคัญอย่างยิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มเจนวายวัยรุ่นส่วนใหญ่เล่นเกมออนไลน์ตั้งแต่อายุประมาณ 10 ปี มีปริมาณการเล่นต่อวันค่อนข้างสูงและเล่นเกือบทุกวัน และส่วนใหญ่เล่นเกมประเภทแอ็คชั่นและต่อสู้ ซึ่งตัวแปรดังกล่าวมีผลต่อการซึมซับพฤติกรรมความรุนแรงและการรู้เท่าทันสื่อหรือเกมออนไลน์ ดังนั้น ผู้ปกครองและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรให้ความสำคัญกับการใช้สื่อและสิ่งแวดล้อมในการใช้สื่อของเยาวชนให้เหมาะสม

2. จากผลจากการศึกษาพบว่า ประเภทเกมที่เล่นมีผลต่อพฤติกรรมที่สื่อสารถึงความรุนแรงขณะเล่นเกมออนไลน์ของกลุ่มเจนวาย ดังนั้น หน่วยงานที่เกี่ยวข้องควรดำเนินการจัดเรตเกม (Game Rating) และบังคับใช้อย่างเคร่งครัดเพื่อให้เกมมีความเหมาะสมกับผู้เล่นที่มีช่วงอายุแตกต่างกัน รวมถึงสามารถทำให้ผู้ปกครองจำแนกได้ถึงเกมที่เหมาะสมกับเยาวชนวัยรุ่นต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการศึกษาครั้งต่อไปอาจจะขยายพื้นที่เก็บข้อมูลให้ครอบคลุมกลุ่มเจนวายวัยรุ่นในเขตพื้นที่อื่น รวมถึงในเขตเมืองใหญ่ ทั้งในเขตกรุงเทพมหานครและจังหวัดต่าง ๆ ซึ่งมีสภาพแวดล้อมและโอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีแตกต่างกัน ซึ่งสามารถนำผลการวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมความรุนแรงและการรู้เท่าทันความรุนแรงมาเปรียบเทียบกับความแตกต่างได้

2. การวิจัยครั้งต่อไปอาจศึกษาคุณลักษณะอื่น ๆ ของเกมออนไลน์ร่วมกับผลที่มีต่อความรุนแรงก้าวร้าวและการรู้เท่าทันสื่อ เช่น บุคลิกภาพของกลุ่มเจนวาย สภาพแวดล้อมในการใช้สื่อ การจัดกลุ่มของเกม แนวคิดเรื่องอีสปอร์ต

(E-Sports) ฯลฯ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและเป็นไปตาม
สถานการณ์ความนิยมในเกมออนไลน์

เอกสารอ้างอิง

- จิรดา มหาเจริญ. (2547). *การศึกษาพฤติกรรมและผลกระทบของการเปิดรับสื่อเกมออนไลน์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม*. (รายงานโครงการเฉพาะปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชลลดา บุญโท. (2554). *พฤติกรรมการเล่นเกมออนไลน์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีและผลกระทบเกมออนไลน์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- ทวีศักดิ์ กอนันกุล, ฐามาต ฐะเศรษฐกุล, สิริพร ไชยศักดิ์ และวันดี กริชอนันต์. (2547). *ปัจจัยที่สัมพันธ์กับพฤติกรรมการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในเขตกรุงเทพมหานคร*. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.
- ธัญวรินทร์ เลียนอย่าง, ศรัณย์ พิมพ์ทอง และนริศรา พิงโพธิ์สก. (2561). *ทักษะการรู้เท่าทันเกมออนไลน์ในเยาวชน*. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี*, 24(2), 167-179.
- ธีรรัตน์ พันทวี วงศ์ชนะอนก. (2562). *สถานการณ์การเล่นเกมออนไลน์ของเด็กไทย" ประจำปี 2562*. สืบค้น 27 พฤศจิกายน 2562, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/856162>
- พิรธรอง งามสุด. (2557). *การสร้างภูมิคุ้มกันการติดเกมออนไลน์สำหรับเยาวชนไทย*. *วารสารนิเทศศาสตร์*, 12(2), 25-44.
- สิริภิญญ์ อินทรประเสริฐ. (2557). *ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของสื่อกับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร*. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 10(3), 72-83.
- สิริวรรณ ปัญญาภาศ. (2551). *ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในสื่อเกมออนไลน์กับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กวัยรุ่นตอนปลายในจังหวัดเชียงใหม่*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สุภาวดี เจริญวานิช. (2557). *การรังแกกันผ่านพื้นที่ไซเบอร์: ผลกระทบและการป้องกันในวัยรุ่น*. *วารสารวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี*, 25(4), 639-648.
- สมาธิการ. (2557). *เยาวชนไทยกับสื่อออนไลน์ รู้เท่าทันก่อนสายเกินไป*. สืบค้น 16 กันยายน 2562, จาก <https://cigp.thaissf.org/autopagev4/files/F2MxIAZThu123119.pdf>
- อารณีย์ วิวัฒนาภรณ์. (2563). *ผลวิจัยชี้เด็กเล่นเกมออนไลน์รุนแรง ดันทางก่อเกิด "อาชญากร" ในอนาคต*. สืบค้น 18 สิงหาคม 2563 จาก. <https://www.thaipost.net/main/detail/57796>
- อุษา บิ๊กกันส์. (2555). *การรู้เท่าทันสื่อและสารสนเทศ*. *วารสารสุทธิปริทัศน์*, 26(80), 147-161.
- Baran, S.T. (2002). *Introduction to Mass Communication: Media Literacy and Culture*. (2nd ed). USA: McGraw-Hill.
- Potter, J. (2008). *Media Literacy*. (4th eds). Thousand Oaks, California: Sage.