

# ผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาพฤติกรรมความรุนแรงผ่านวิดีโอเกม ของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

## Effects of Watching Violent Behavior Content's Game Videos of Students at the Faculty of Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

ฉันทนา ปาปัดลา<sup>1</sup> ชาญชัย กามา<sup>2</sup> วศิน พรหมบรรดาโชค<sup>3</sup> วีรชาติ แป้นสุวรรณ<sup>4</sup> ฉันทยาภรณ์ ด่านเสถียร<sup>5</sup>

ปวันรัตน์ พันธุ์สุวรรณ<sup>6</sup> ภูมินทร์ ฉายแสงเดือน<sup>7</sup> และวรากร สุขทรัพย์<sup>8</sup>

<sup>1</sup>อาจารย์คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร Email: chantana.p@rmutp.ac.th

<sup>2-8</sup>นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหาความรุนแรง และศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาความรุนแรงผ่านวิดีโอเกมของนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน 300 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการวิจัย และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักศึกษาส่วนใหญ่มีประสบการณ์เปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงจากภาพยนตร์ ร้อยละ 74.00 รองลงมาวิดีโอเกม ร้อยละ 56.67 ละคร ร้อยละ 50.67 บทความบนอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 39.00 ข่าวหนังสือพิมพ์ ร้อยละ 28.67 นวนิยายแนวสอบสวนสืบสวน อาชญากรรม ร้อยละ 28.00 ข่าวทางวิทยุโทรทัศน์ ร้อยละ 26.00 เพลงแนวร็อค เมทัล ร้อยละ 24.67 ข่าวทางวิทยุกระจายเสียง ร้อยละ 4.00 และอื่น ๆ การ์ตูน ร้อยละ 1.00. ตามลำดับ และ 2) ผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาพฤติกรรมความรุนแรงผ่านวิดีโอเกมของนักศึกษา อยู่ในระดับมาก โดยมีการรับชมเนื้อหาวิดีโอเกมทำให้อารมณ์แปรปรวน ได้แก่ เบื่อง่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญจนทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท

**คำสำคัญ :** ผลกระทบ เนื้อหาความรุนแรง พฤติกรรมความรุนแรง วิดีโอเกม

## Abstract

The objectives of the research were to study the media exposure of violent contents and effects of watching violent content's game videos of students at the faculty of Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon. The data were collected by using questionnaires sampling from 300 students. Data analysis employed frequency, percentage, arithmetic mean ( $\bar{X}$ ), standard deviation (S.D.). The results of study showed that: the most students had media exposure experience of violent contents (74.00%), game videos (56.67%), drama series (50.67), article on the internet (39.00%), newspaper (28.67%), detective & crime novel (28.00%), news television (26.00%) rock & metal music (24.67%), news radio (4.00%) and other that cartoons (1.00%). The effects of watching violent behavior content's game videos of students was in high levels effecting from game videos, such as, feel bored, moody, and annoyed effecting to affray.

**Keywords:** Effecting, Violent Content, Violent Behavior, Game Videos

### 1. บทนำ

ในปัจจุบันเกมถือเป็นสิ่งบันเทิงสิ่งหนึ่งที่กำลังได้รับความนิยมสูงขึ้นเรื่อยๆ เมื่อโลกก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัล ชนิดหนักหน่วง เกมในโลกของดิจิทัลกลายเป็นสิ่งทรงเสน่ห์ที่เหล่าเยาวชนทั้งหลายใฝ่ฝันอยากจะได้สัมผัสสัมผัส และเมื่อได้พบเจอก็เกิดอาการสุมหลงขึ้นอย่างชนิดถอนตัวได้ยากยิ่งสำหรับเด็กหลายๆ คน [1] แต่สังคมได้มองเกมว่าทำให้เยาวชน มีพฤติกรรมก้าวร้าว และก่อเหตุความรุนแรง ทะเลาะวิวาทต่างๆ เนื่องจากเยาวชนเหล่านั้นได้ลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากในเนื้อหาวิดีโอเกม ปัญหาของเด็กและเยาวชนที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับความก้าวหน้าทางด้านการสื่อสารและเทคโนโลยีสมัยใหม่ซึ่งมีการเกิดขึ้นและแพร่กระจายไปอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว อีกทั้งยังมีความรุนแรงที่แฝงอยู่ในสื่อเหล่านั้นซึ่งยากแก่การควบคุมและป้องกันได้ ปัญหาดังกล่าวจัดว่าเป็นโรคทางด้านสังคม ชนิดหนึ่งที่น่าจะเรียกว่าเป็นโรคทางด้านสังคมอุบัติใหม่ ในสังคมปัจจุบัน เนื่องจากเราให้

ความสำคัญในเรื่องนี้น้อยเกินไป กลุ่มโรคดังกล่าวส่งผลกระทบต่อคุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชนไทยที่จะเป็นอนาคตที่สำคัญของประเทศชาติและสังคมโลก ตัวอย่างปัญหาหนึ่งที่สำคัญคือ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรือเกมออนไลน์ ซึ่งมีรายงานการศึกษาพบว่า เด็กในเขตกรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑลอายุตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป นิยมเล่นเกมออนไลน์ถึง 1,451,179 คน และวิดีโอเกมเป็นกิจกรรมที่วัยรุ่นชอบมากที่สุด [2]

จากทัศนะของนักจิตวิทยา เนื้อหาสื่อวิดีโอเกมที่เผยแพร่อยู่ในสังคมไทย มีทั้งลักษณะที่สร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์ แต่โดยรวมยังไม่เหมาะสมสำหรับเยาวชนในการเล่นเท่าที่ควร เนื่องจากวิดีโอเกมที่เขาเล่นส่วนใหญ่เล่นนั้น เป็นเกมที่มีเนื้อหาค่อนข้างรุนแรงก้าวร้าวและไม่มีความสร้างสรรค์อย่างชัดเจน และในทางจิตวิทยา เนื้อหาของสื่อวิดีโอเกมจะส่งผลกระทบต่อพัฒนาการทางสติปัญญาการเรียนรู้ จิตใจอารมณ์

ตลอดจนพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้เล่นที่เป็นเยาวชน ทั้งในด้านบวกและด้านลบ ขึ้นอยู่กับพฤติกรรมการเล่น ประเภทของเนื้อหาเกมที่ยาวชนเลือก ตลอดจนถึงปัจจัยพื้นฐานของผู้เล่น ซึ่งได้แก่ สภาพการดูแลเอาใจใส่ของผู้ปกครอง สัมพันธภาพทางสังคมของเด็ก รวมทั้งความสามารถในการแยกแยะระหว่างเรื่องราวในเนื้อหาเกม กับสภาพความเป็นจริงในสังคม โดยเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทผจญภัย ต่อสู้หรืออิง จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านลบ ในการซึมซับความรุนแรงก้าวร้าวเป็นส่วนใหญ่ และเกมที่มีเนื้อหาอยู่ในประเภทกีฬาหรือฝึกสมองเสริมความรู้ จะส่งผลกระทบต่อเยาวชนทางด้านบวกในการฝึกทักษะต่างๆ ให้กับผู้เล่นเป็นส่วนใหญ่ เช่น เทคนิคการเล่นกีฬา ฝึกการใช้ความคิดจินตนาการที่สร้างสรรค์ ฝึกให้ผู้เล่นมีความพยายาม สุขุม รอบคอบ ซึ่งผลกระทบต่อทางด้านบวกและด้านลบ จากการเล่นวิดีโอเกมประเภทต่างๆ เยาวชนมีโอกาที่จะเรียนรู้จากการซึมซับและอาจนำไปใช้ในชีวิตจริงได้เช่นเดียวกัน [3]

เนื่องจากวิดีโอเกมต่างๆ ที่ผลิตขึ้นเป็นเกมที่ผู้เล่นจะต้องเข้าไปมีบทบาท เข้าไปมีส่วนร่วมในเกมด้วยตนเองไม่ใช่เพียงแต่สังเกตการณ์หรือดูเท่านั้น ผู้เล่นจะต้องเข้าไปเล่นและเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญในเกม ซึ่งต่างจากการดูภาพยนตร์หรือเกมทางโทรทัศน์ทั่วไป และยังมีส่วนได้รับผลประโยชน์จากการที่สามารถแสดงการกระทำที่รุนแรงเพิ่มขึ้น โดยได้มีโอกาสผ่านเข้าไปเล่นเกมในระดับที่สูงขึ้นอีกระดับหนึ่งด้วย เป็นเหตุผลอันหนึ่งที่ทำให้วิดีโอเกมหรือเกมต่างๆ ส่งผลกระทบต่อเด็กและวัยรุ่นมากกว่า ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ที่มีความรุนแรงแบบเดียวกัน การเล่นวิดีโอเกมเป็นการกระทำที่มีความต่อเนื่องและซ้ำๆ กันตลอดระยะเวลาที่เล่นเกม ซึ่งวิธีการดังกล่าวเป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่าเป็นการช่วยเพิ่มแรงกระตุ้นการเรียนรู้วิธีหนึ่งจึงทำให้มีผลกระทบต่อเด็กและเยาวชนในหลายๆ ด้านดังนี้

ทำให้เด็กมีพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นผลมาจากเด็กได้รับการกระตุ้นจากเกม โดยเฉพาะเกมที่มีรูปแบบเนื้อหาความรุนแรง และทำให้ความสามารถในการควบคุมหรือแสดงพฤติกรรมที่รุนแรงไม่ให้เกิดขึ้นลดน้อยลง ทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท ชกต่อยในกลุ่มเด็กและเยาวชนด้วยกันทั้งนี้ปัจจุบันเกมในท้องตลาดส่วนใหญ่เป็นเกมแนวสงคราม ที่ต้องมีการรบราฆ่าฟันกัน ซึ่งมีความรุนแรงอยู่ในตัวของมันเอง อย่างที่บอกว่าสงครามไม่มีประโยชน์กับใครทั้งสิ้น แต่เกมสงครามกับมีมากมายเกลื่อนตลาด ซึ่งนั่นส่งผลต่อการเล่นของเยาวชนโดยตรงแน่นอน ที่อาจก่อให้เกิดความเข้าใจผิดว่า สงครามคือสิ่งที่ดี อีกทั้งเป็นการบ่มเพาะนิสัยใช้ความรุนแรงในการตัดสินปัญหาต่างๆ [4] และจากการวิจัยยังพบว่า ผู้ที่เล่นเกมรุนแรงเป็นประจำต่อเนื่อง อาจกลายเป็นผู้ที่มองเห็นว่าโลกคือสถานที่ที่เต็มไปด้วยศัตรูและความรุนแรง ผลการศึกษาชี้ถึงผลกระทบแบบสะสม การคาดหวังถึงความเป็นศัตรูอาจไม่ใช่เหตุผลเดียวที่ทำให้ผู้เล่นเกมก้าวร้าวขึ้น แต่ผลวิจัยแสดงว่า สิ่งนี้คือปัจจัยสำคัญอย่างหนึ่งอย่างแน่นอน เราพบว่า หลังจากเล่นเกมที่มีความรุนแรง ผู้เล่นจะคาดหวังว่าคนอื่นจะมีพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ความคาดหวังนี้อาจทำให้พวกเขาสร้างเกราะป้องกันตัวสูงขึ้น และตอบสนองด้วยความก้าวร้าวเสียเอง [5]

จากการสังเกตพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์และสมาร์ตโฟนโดยใช้แบบบันทึกการสังเกตของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน เป็นระยะเวลา 1 เดือน ในช่วงที่มีการเรียนคอมพิวเตอร์ พบว่า เมื่อนักศึกษามีเวลาว่างมีพฤติกรรมการใช้งาน ได้แก่ เล่นเกม ร้อยละ 45.00 ใช้สื่อสังคม ร้อยละ 32.00 รับชมรายการย้อนหลัง ร้อยละ 20 และอื่นๆ ร้อยละ 3.00 ซึ่งเกมส่วนใหญ่ที่นักศึกษาเล่น ส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาเป็นแนวต่อสู้ และเล่นร่วมกันเป็นกลุ่ม ดังนั้น จากความเชื่อที่ว่าเนื้อหาวิดีโอเกมที่มีเนื้อหารุนแรงจะเป็นการเพิ่มความก้าวร้าว

ให้กับเด็กและเยาวชนนั้น จึงทำให้คณะผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาความรุนแรงในวิดีโอเกม จะส่งผลกระทบต่อผู้เล่นอย่างไร เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขหรือป้องกัน และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเนื้อหาหรือการจัดเกณฑ์ในการเข้าถึงเนื้อหาวิดีโอเกมต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาการเปิดรับสื่อที่มีเนื้อหาความรุนแรง ของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

2.2 เพื่อศึกษาผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาความรุนแรงผ่านวิดีโอเกม ของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

## 3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูล โดยแบบสอบถามในการเก็บรวบรวมข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยตารางประกอบความเรียง

ประชากรได้แก่ นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จำนวน 771 คน โดยทำการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างตามวิธีการของทาโร่ ยามาเน่ [6] ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และกำหนดความคลาดเคลื่อน ( $e$ ) ขนาดประชากรที่ยอมรับได้  $\pm 5\%$  ซึ่งประชากร 800 คน

จะได้ขนาดตัวอย่าง 261 คน ดังนั้น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ที่ดีที่สุดและสะดวกต่อการกำหนดสัดส่วนกลุ่มตัวอย่าง คณะผู้วิจัยจึงได้กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างเป็น 300 คน ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ได้แก่ การสุ่มแบบแบ่งชั้น และการสุ่มแบบง่ายด้วยการเลือกจากรหัสนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร ที่มีเลขที่เป็นเลขคู่

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลได้แก่ แบบสอบถาม จำแนกออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ ข้อมูลพื้นฐาน การเปิดรับสื่อที่มี ความรุนแรง และผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาพฤติกรรมความรุนแรงผ่านวิดีโอเกม เมื่อทำการหาคุณภาพเครื่องมือ พบว่าเครื่องมือมีความเชื่อมั่นที่ 0.84 ซึ่งถือว่ามีความเชื่อมั่นที่สามารถนำไปใช้ได้

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดเกณฑ์การวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

4.50 - 5.00 มีผลกระทบจากการรับชมเนื้อหาความรุนแรงผ่านวิดีโอเกมในระดับมากที่สุด

3.50 - 4.49 มีผลกระทบจากการรับชมเนื้อหาความรุนแรงผ่านวิดีโอเกมในระดับมาก

2.50 - 3.49 มีผลกระทบจากการรับชมเนื้อหาความรุนแรงผ่านวิดีโอเกมในระดับปานกลาง

1.50 - 2.49 มีผลกระทบจากการรับชมเนื้อหาความรุนแรงผ่านวิดีโอเกมในระดับน้อย

1.00 - 1.49 มีผลกระทบจากการรับชมเนื้อหาความรุนแรงผ่านวิดีโอเกมในระดับน้อยที่สุด

#### 4. ผลการวิจัย

4.1 ข้อมูลพื้นฐานของนักศึกษาที่ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ สาขาวิชา และชั้นปีที่ศึกษา ปรากฏดังนี้ ตารางที่ 1 จำนวนและร้อยละของข้อมูลพื้นฐาน

ข้อมูลส่วนบุคคล	จำนวน	ร้อยละ
จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม	300	100.00
เพศ		
- ชาย	154	51.33
- หญิง	146	48.67
สาขาวิชา		
- เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน	62	20.67
- เทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์	60	20.00
- เทคโนโลยีการโทรทัศน์และวิทยุกระจายเสียง	59	19.67
- เทคโนโลยีมัลติมีเดีย	119	39.67
ชั้นปีที่ศึกษา		
- ชั้นปีที่ 1	74	24.67
- ชั้นปีที่ 2	60	20.00
- ชั้นปีที่ 3	105	35.00
- ชั้นปีที่ 4	61	20.33

จากตารางที่ 1 แสดงข้อมูลพื้นฐานของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า นักศึกษาที่ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เป็นเพศชาย คิดเป็น ร้อยละ 51.31 กำลังศึกษาในสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ร้อยละ 39.67 กำลังศึกษาในชั้นปีที่ 3 ร้อยละ 35.00

#### 4.2 การเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรง ปรากฏดังนี้

##### ตารางที่ 2 การเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรง

การเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรง	จำนวน	ร้อยละ	อันดับ
ภาพยนตร์	222	74.00	1
นวนิยายแนวอาชญากรรม	84	28.00	6
เพลงแนวร็อกและเมทัล	74	24.67	8
วิดีโอเกม	170	56.67	2
ละคร	152	50.67	3
ข่าวหนังสือพิมพ์	86	28.67	5
ข่าววิทยุโทรทัศน์	78	26.00	7
ข่าววิทยุกระจายเสียง	12	4.00	9
บทความบนอินเทอร์เน็ต	117	39.00	4
อื่นๆ ได้แก่ การ์ตูน	3	1.00	10

จากตารางที่ 2 แสดงประสบการณ์เปิดรับสื่อที่มีความรุนแรง พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีประสบการณ์เปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงจากภาพยนตร์ ร้อยละ 74.00 รองลงมาวิดีโอเกม ร้อยละ 56.67 ละคร ร้อยละ 50.67 บทความบนอินเทอร์เน็ต ร้อยละ 39.00 ข่าวหนังสือพิมพ์ ร้อยละ 28.67 นวนิยายแนวสอบสวนสืบสวน อาชญากรรม ร้อยละ 28.00 ข่าวทางวิทยุโทรทัศน์ ร้อยละ 26.00 เพลงแนวร็อก เมทัล ร้อยละ 24.67 ข่าวทางวิทยุกระจายเสียง ร้อยละ 4.00 และอื่นๆ ได้แก่ การ์ตูน ร้อยละ 1.00 ตามลำดับ

4.3 ผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาพฤติกรรมความรุนแรงผ่านวิดีโอเกมของนักศึกษา ปรากฏดังนี้  
ตารางที่ 3 ผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาพฤติกรรมความรุนแรงผ่านวิดีโอเกม

ผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาพฤติกรรมความรุนแรงผ่านวิดีโอเกม	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. การรับชมเนื้อหาวิดีโอเกมทำให้อารมณ์แปรปรวน เบื่อง่าย หงุดหงิด ซ้ำราคาถูกจนทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท	3.62	1.06	มาก
2. ภาพที่สมจริงและผู้เล่นได้รับบทบาทเสมือนจริงส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง	3.61	0.97	มาก
3. วิดีโอเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง	3.57	1.04	มาก
การรับชมเนื้อหาวิดีโอเกมทำให้มีพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เช่น มีความก้าวร้าวมากขึ้น เป็นต้น	3.56	1.16	มาก
4. การรับชมเนื้อหาวิดีโอเกมมีโอกาสมากทำให้เกิดการลอกเลียนแบบพฤติกรรมการทำร้ายร่างกายผู้อื่น	3.55	1.12	มาก
5. การรับชมเนื้อหาวิดีโอเกมมีโอกาสมากก่อให้เกิดความรุนแรงมากกว่าการอ่านหนังสือ (นวนิยายอาชญากรรม)	3.52	1.02	มาก
6. การรับชมเนื้อหาวิดีโอเกมมีโอกาสมากก่อให้เกิดความรุนแรงมากกว่าการฟังเพลงแนวร็อค และเมทัล	3.45	1.13	ปานกลาง
7. การรับชมเนื้อหาวิดีโอเกมมีโอกาสมากก่อให้เกิดความรุนแรงมากกว่าชมภาพยนตร์	3.43	1.07	ปานกลาง
8. จากเนื้อหาวิดีโอเกมจะมีโอกาสมากให้เกิดความรุนแรง	3.40	1.07	ปานกลาง
9. การรับชมเนื้อหาวิดีโอเกมมีโอกาสมากให้เกิดการลอกเลียนแบบพฤติกรรมการลักขโมยหรือการปล้นชิงทรัพย์	3.40	1.13	ปานกลาง
<b>ภาพรวม</b>	<b>3.51</b>	<b>1.08</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 3 แสดงผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาพฤติกรรมความรุนแรงผ่านวิดีโอเกมของนักศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.52$ , S.D.=1.08) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า 3 ข้อแรก ได้แก่ 1) การรับชมเนื้อหาวิดีโอเกมทำให้อารมณ์แปรปรวน เบื่อง่าย หงุดหงิด ซ้ำราคาถูกจนทำให้เกิดการทะเลาะวิวาท ( $\bar{X} = 3.62$ , S.D. = 1.06) 2) ภาพที่สมจริงและผู้เล่นได้รับบทบาทเสมือนจริงส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง ( $\bar{X} = 3.61$ , S.D. = 0.97) และ 3) วิดีโอเกมที่มีเนื้อหาความรุนแรงที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรง ( $\bar{X} = 3.57$ , S.D. = 1.04) ส่วนข้อสุดท้ายได้แก่ และการรับชมเนื้อหาวิดีโอเกมมีโอกาสมากให้เกิดการลอกเลียนแบบ ( $\bar{X} = 3.40$ , S.D. = 1.13)

## 5. สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

### 5.1 สรุปและอภิปรายผล

นักศึกษาส่วนใหญ่มีเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงจากภาพยนตร์ รองลงมาวิดีโอเกม ละคร บทความบนอินเทอร์เน็ต ข่าวหนังสือพิมพ์ นวนิยาย แนวสออบสวนสีบวน อาชญากรรม ข่าวทางวิทยุ โทรทัศน์ เพลงแนวร็อค เมทัล ข่าวทางวิทยุกระจายเสียง และอื่นๆ ได้แก่ การ์ตูน ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ ThaiPBS [7] เกี่ยวกับวัยรุ่นกับสื่อ ภาพสะท้อนผู้ใหญ่ในอนาคต พบว่า 5 อันดับแรกของสื่อที่ได้รับความนิยม ได้แก่ สื่อภาพยนตร์ สื่อเว็บไซต์ สื่อวิทยุ สื่อนิตยสาร และสื่อโทรทัศน์ โดยจำแนกออกเป็น 9 ลักษณะ ได้แก่ วันรุ่นสวย-หล่อ วันรุ่นวัยรัก วันรุ่นกลุ่มแก๊ง วันรุ่นนักช้อป วันรุ่นไทยหัวใจเกาหลี วัยรุ่นที่ชัดเจนในตัวเอง วันรุ่นวัยเอ็กซ์ วันรุ่นกับเรื่องลึกลับ และวัยรุ่นกับกลุ่มทางเลือก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากเนื้อหาที่มีการนำเสนอผ่านสื่อต่างๆ มีผลกระทบต่อผู้รับชมได้ทุกสื่อ โดยเฉพาะผู้รับชมที่เป็นกลุ่มเด็กและวัยรุ่น ซึ่งสังคมได้มองเกมว่าทำให้เยาวชน มีพฤติกรรมก้าวร้าว และก่อเหตุความรุนแรง ทะเลาะวิวาทต่างๆ เนื่องจากเยาวชนได้ลอกเลียนแบบพฤติกรรมจากในเนื้อหาวิดีโอเกม ปัญหาของเด็กและเยาวชนที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับความก้าวหน้าทางด้านการสื่อสารและเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยเด็กและเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานครและเขตปริมณฑล อายุตั้งแต่ 12 ปีขึ้นไป นิยมเล่นเกมออนไลน์ถึง 1,451,179 คน และวิดีโอเกมเป็นกิจกรรมที่วัยรุ่นชอบมากที่สุด [2]

ผลกระทบที่เกิดจากการรับชมเนื้อหาพฤติกรรมความรุนแรงผ่านเนื้อหาวิดีโอเกมของนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร พบว่า ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีการรับชมเนื้อหาวิดีโอเกมทำให้อารมณ์แปรปรวน เบื่อง่าย หงุดหงิด ขี้รำคาญจนทำให้เกิดการทะเลาะ

วิวาท อยู่ในระดับมาก ทั้งนี้อาจจะเนื่องมาจากเป็นพฤติกรรมที่อยู่ในระดับจิตไร้สำนึก หรือจิตใต้สำนึก หรือเป็นพฤติกรรมที่ขาดสติสัมปชัญญะความคิดความเข้าใจ หรือการเกิดอารมณ์ สอดคล้องกับการศึกษาของผู้เชี่ยวชาญด้านการปรับพฤติกรรมได้ให้ความหมายพฤติกรรมว่าหมายถึง สิ่งที่คุณคิดกระทำ แสดงออกมา ตอบสนอง หรือโต้ตอบต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งสภาพการณ์ใดสภาพการณ์หนึ่งโดยที่ผู้อื่นสามารถสังเกตเห็นได้ [8] ซึ่งพฤติกรรมความรุนแรง คือการกระทำที่เป็นการล่วงละเมิดสิทธิส่วนบุคคล ทั้งทางร่างกาย วาจา และจิตใจ ต่อตนเอง ผู้อื่น กลุ่มคน หรือชุมชน อย่างจงใจ โดยการบังคับ ชูเชิญ ทำร้าย ทูบตี คุกคาม กีดกัน เสรีภาพ ทั้งในที่สาธารณะและในการดำเนินชีวิตส่วนตัว ซึ่งเป็นผลหรืออาจเป็นผลให้เกิดการบาดเจ็บ การตาย ความทุกข์ทรมานทั้งทางร่างกาย และจิตใจ แก่ผู้ถูกกระทำในค่านิยามนี้ ได้ครอบคลุมทั้งอันตรายต่อจิตใจและทำให้เกิดการพัฒนาไปในทางที่ไม่ดี เช่น การบาดเจ็บและการเสียชีวิต [9] ผลกระทบจากวิดีโอเกม ได้แก่ ปัญหาอาชญากรรม ปัญหาการค้ำมนุษย์ ปัญหาความรุนแรง และปัญหาการติดสารเสพติดและยาเสพติด นอกจากนี้ ผลกระทบของเกมต่อเด็ก ยังส่งผลต่อด้านต่างๆ ได้แก่ 1) ด้านสุขภาพร่างกาย ทำให้ขาดสารอาหารและภาวะโภชนาการ ภาวะพร่อง ร่างกายอ่อนเพลีย เสี่ยงต่อการติดโรคติดเชื้อ ปวดข้อมือ เกิดอาการตาแห้ง ล้า จากแสงคอมพิวเตอร์ แต่ในขณะเดียวกันทำให้ IQ สูงขึ้น มีสมาธิดีขึ้น 2) ด้านสุขภาพจิต ทำให้โอกาสที่จะสร้างสัมพันธ์ภาพกับบุคคลอื่นน้อยลง การเล่นเกมที่รุนแรงและใช้เวลาในการเล่นติดต่อกันนาน ๆ ทำให้เกิดผลเสียด้านอารมณ์ เกิดพฤติกรรมการเล่นแบบภาวะความฉลาดทางอารมณ์ต่ำลง และ 3) ด้านสังคมส่งผลให้ผลการเรียนตกต่ำ เกิดปัญหาการโกหก

ลักษณะโทษ ทำร้ายร่างกายผู้อื่น เกิดปัญหาภายในครอบครัว แต่ยังมีผลดีคือทำให้เกิดการเรียนรู้ในการเข้าสังคม ที่เกิดจากการหาเหตุผลแลกเปลี่ยนระหว่างผู้เล่นด้วยกัน มีการให้ความช่วยเหลือและมีการเล่นเกมเป็นทีม [10] นอกจากนี้ยังส่งผลด้านการเรียน การทำงาน และสังคมผู้เล่นเกมจะหมกมุ่นอยู่แต่กับการเล่นเกมจนไม่สนใจในการเรียน ไม่รับผิดชอบต่อน้ำที่ของตนเอง ผลการเรียนตกแตกลง ไม่มีสมาธิเวลาทำงาน และขาดสัมพันธ์ภาพกับผู้อื่นโดยเฉพาะกับคนในครอบครัว จนก่อให้เกิดเป็นอาการซึมเศร้า วิตกกังวล และความเครียดได้ แต่ที่เด่นชัดคือจะมีการแยกตัวออกจากสังคม แล้วนำตนเองเข้าไปอยู่ในสังคมออนไลน์แทนซึ่งไม่มีปฏิสัมพันธ์ของความเป็นจริงแต่อย่างใดจึงอาจส่งผลต่อสภาพจิตใจในทางลบได้ง่ายยิ่งขึ้น [11]

## 5.2 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขหรือป้องกัน และเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาเนื้อหาหรือการจัดเกมขึ้นในการเข้าถึงเนื้อหาในวิดีโอเกม ดังนี้

1. ด้านนักพัฒนาเกม โดยการพัฒนาเนื้อหาสำหรับเกมแต่ละประเภทให้เหมาะสมกับกลุ่มช่วงวัย โดยควรกำหนดสิทธิ์การใช้งานสำหรับในเกมเดียวกัน แต่มีเนื้อหาความรุนแรงแตกต่างกัน และถ้าเป็นเกมสำหรับกลุ่มวัยรุ่น อาจให้ข้อเสนอแนะหรือผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจากการติดเกม หรืออาจมีข้อความเตือนถึงเป็นเสียเป็นระยะ

2. ด้านสถาบันการศึกษา ควรปลูกฝังผลกระทบที่เกิดจากการติดเกม โดยการสอดแทรกเนื้อหาในหน่วยการเรียนการสอนที่เกี่ยวข้อง

3. ด้านนโยบายของรัฐ ควรกำหนดนโยบายการควบคุมธุรกิจเกม โดยการกำกับเนื้อหาความรุนแรงให้เหมาะสมกับช่วงวัย เพื่อให้นักพัฒนาเกมมาเป็นแนวทางประกอบการพัฒนาเกม และมีการตรวจสอบเป็นระยะ

## เอกสารอ้างอิง

- [1] ราชประชา เพตะกร. (27 ธันวาคม 2555). เกมส์ คือ ? สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2559, จาก [http://benclub11.blogspot.com/2012\\_12\\_01\\_archive.html](http://benclub11.blogspot.com/2012_12_01_archive.html)
- [2] วิโรจน์ อารีย์กุล. (2549). คำแนะนำและแนวทางในการป้องกันและลดปัญหาของเด็กและเยาวชนต่อความรุนแรงแบบต่างๆ ในวิดีโอเกมและสื่อต่างๆ. ภาควิชาเวชศาสตร์ทหารและชุมชน, วิทยาลัยแพทยศาสตร์พระมงกุฎเกล้า กรุงเทพมหานคร. สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2559, จาก [http://www.rtamedj.pmk.ac.th/Vol\\_59/59-1-7.pdf](http://www.rtamedj.pmk.ac.th/Vol_59/59-1-7.pdf)
- [3] สุชาติ สัจจสันถวโมตรี และ วิภา อุดมฉันท. (2542). ทักษะของนักจิตวิทยาต่อเนื้อหาสื่อวิดีโอเกม และผลกระทบต่อเนื้อหาสื่อวิทยานิพนธ์ (นศ.ม.) กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- [4] สถาบันสุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นราชนครินทร์. (16 ธันวาคม 2552). «เกม» ปังจี้ยความรุนแรงพฤติกรรมเยาวชน. สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2559, จาก <http://www.vcharkarn.com/varticle/40080>
- [5] Brad Buchman. (14 เมษายน 2556). 20 นาทีกับเกมรุนแรงส่งผล “ก้าวร้าว”. สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2559, จาก <http://www.healthygamer.net/information/news/13723>
- [6] Yamane, Taro. (1973). *Statistics : An Introductory Analysis*. 3d ed. New York : Harper and Row Publication.
- [7] ThaiPBS. (2555). *วัยรุ่นกับสื่อภาพสะท้อนผู้ใหญ่*

- ในอนาคต. สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2559, จาก <https://www.citizenthaipbs.net/node/12548>
- [8] สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. (2541). **จิตวิทยาเบื้องต้น**. สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2559, จาก [http://www.edupol.org/edu\\_P/systemedu/cschoo/data/9.pdf](http://www.edupol.org/edu_P/systemedu/cschoo/data/9.pdf)
- [9] พรดี ลิ้มปรัตน์นกร. (25 กุมภาพันธ์ 2556). **ปัจจัยการทะเลาะวิวาทของนักเรียนมัธยม**. สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2559, จาก <http://natnutdream.blogspot.com/2013/02/2.html>
- [10] Citing Dollard; et al. (2428). **พฤติกรรมความรุนแรงของนักเรียนวัยรุ่น**. สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2559, จาก [http://www.smartteen.net/main/\\_admin/download/4-614-1459404332.pdf](http://www.smartteen.net/main/_admin/download/4-614-1459404332.pdf)
- [11] สุภาวดี เจริญวานิช. (2559). **พฤติกรรมกามติดเกม: ผลกระทบและการป้องกัน**. สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2559, จาก <http://www.tci-thaijo.org/index.php/tstj/article/view/22437>