



ความสัมพันธ์ของเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS : First-person shooter) ต่อ
ความก้าวร้าวของเยาวชน

Relationship of FPS Games to Aggression in Youth

เสนอ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทพ ทองงาม

จัดทำโดย

นางสาวนลินี แสตใหม่

รหัสนักศึกษา 6210426021

หลักสูตรวิทยาศาตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาบริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ

คณะสถิติประยุกต์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

ปีการศึกษา 2563

ความสัมพันธ์ของเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS : First-person shooter) ต่อ
ระดับความก้าวร้าวของเยาวชน

นลินี แสดใหม่

คณะสถิติประยุกต์

คณะกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ ได้พิจารณาแล้วเห็นสมควรอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรการจัดการมหาบัณฑิต(บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทพ ทองงาม)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนาสัย สุคนธ์พันธุ์)

.....ประธานกรรมการ

()

.....กรรมการ

()

.....กรรมการ

()

ชื่องานวิจัย	ความสัมพันธ์ของเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS : First-person shooter) ต่อความก้าวร้าวของเยาวชน
ผู้วิจัย	นางสาวณลินี แสดใหม่
หลักสูตร	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (บริหารเทคโนโลยีสารสนเทศ)
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทพ ทองงาม
ปีการศึกษา	2563

บทคัดย่อ

การค้นคว้าอิสระนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS : First-person shooter) ต่อความก้าวร้าวของเยาวชน โดยศึกษาอิทธิพลของพฤติกรรมการเล่นเกม FPS ความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน และเจตคติต่อความก้าวร้าวรุนแรง ผ่านตัวแปรด้านการประมวลผลภายในตัวบุคคล 4 ด้าน ได้แก่ ด้านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม ด้านอารมณ์ความรู้สึก ด้านความตื่นตัวหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว และด้านความคับข้องใจ

กลุ่มประชากรตัวอย่างที่เลือกมาวิเคราะห์คือ เยาวชนอายุระหว่าง 7- 18 ปี ที่เคยเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งรวม จำนวน 405 ราย ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามออนไลน์เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือสถิติเชิงพรรณนา โดยวิเคราะห์ด้วยแบบสมการโครงสร้างด้วยโปรแกรม SPSS และ AMOS

ผลการศึกษาพบว่าความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนและพฤติกรรมการเล่นเกมที่มีความรุนแรงไม่มีผลต่อการประมวลผลภายในส่วนบุคคลที่ส่งผลต่อความก้าวร้าวรุนแรง ในขณะที่เจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรง อารมณ์ความรู้สึก และความตื่นตัวจากสภาวะร่างกายที่ตื่นตัวอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำสำคัญ : เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง,ความก้าวร้าวของเยาวชน

Title	Relationship of FPS Games to Aggression in Youth
Researcher	Miss.Nalinee Sadmai
Degree	Master of Science (Information Technology Management)
Advisor	Assistant Professor Dr.Suthep Tongngam
Year	2020

ABSTRACT

This independent research aims to study the relationship of FPS games that affects the aggressive behavior. Study an influencing of playing FPS game, family's aggressive behavior, friend's aggressive behavior and aggressive attitudes that effected to aggressive behavior through 4 routes of internal state: Cognitive, Affect Arousal and Frustration.

The sample consisted of 405 who aged between 7-18 years and they have been playing FPS games, the researcher uses online questionnaires to collect the data. The statistical was explained by using descriptive statistics. By analyzing the Structural Equation Model (SEM) with the SPSS and AMOS Program.

The result revealed that the Family's aggressive, Friend's aggressive and behavior to played violent game have not effect on aggression behavior through internal state, while aggressive belief and attitudes is indirect factor that significant effect on aggressive behavior through Cognitive, Arousal and Frustration.

Keyword : , FPS games, Aggressive behavior

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความรู้ความกรุณาอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุเทพ ทองงาม อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยได้กรุณาให้ความรู้ คำปรึกษา คำแนะนำ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง รวมถึงอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนาสัย สุนทรพันธุ์ ที่ให้ คำแนะนำ ชี้แนะ ที่มีคุณค่าที่ข้าพเจ้าสามารถนำไปปรับใช้ ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณท่านอาจารย์ทั้งสอง ไว้เป็นอย่างสูง ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านที่ช่วยแนะนำข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ให้ความรู้ ถ่ายทอดประสบการณ์อันมีค่า และช่วยเหลือให้คำปรึกษาในการทำงานตลอดช่วงการทำวิจัยขึ้นนี้

ขอขอบพระคุณผู้ตอบแบบสอบถามทั้ง 405 ท่านที่กรุณาเสียสละเวลาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ ต่องานวิจัย

ขอขอบคุณเพื่อนพ้องนักศึกษา ที่คอยช่วยเหลือและให้คำปรึกษาเป็นอย่างดี รวมถึงคอยผลักดัน และให้กำลังใจอยู่เบื้องหลังเสมอมา

และขอขอบพระคุณเจ้าของผลงานวิชาการต่างๆ ที่ผู้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลและนำมาเป็นแนวทาง และใช้เป็นต้นแบบให้งานวิจัยขึ้นนี้

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าฉบับนี้ ผู้ศึกษาค้นคว้าขอมอบความดีให้แก่ผู้มีพระคุณทุกท่านที่คอยให้คำแนะนำที่ดีตลอดเวลาที่ดำเนินการวิจัยขึ้นนี้

นลินี แสดใหม่

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 คำถามงานวิจัย	4
1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย	4
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 แนวคิดและทฤษฎี	8
ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (SOCIAL COGNITIVE THEORY)	8
ปัจจัยและสาเหตุของพฤติกรรมก้าวร้าว	11
สมมติฐานความก้าวร้าวที่มาจากความคับข้องใจ (Frustration-Aggression Hypothesis)	20
ทฤษฎีการเชื่อมโยงทางปัญญาแนวใหม่ (Cognitive Neoassociation Theory)	21
2.2 ตัวแปรในงานวิจัย	21
2.3 สมมติฐานงานวิจัย	22
2.4 กรอบแนวคิดงานวิจัย	23
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	24
3.1 กลุ่มประชากรตัวอย่าง	24
3.2 เครื่องมือในการวิจัย	25
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	28
บทที่ 4 ผลการวิจัย	30
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา	30
4.2 ผลการวิเคราะห์ในแต่ละปัจจัยที่ศึกษา	33
4.3 ผลการวิเคราะห์เชิงสาเหตุของโมเดล	34

4.4 การทดสอบสมมุติฐาน	35
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย.....	40
5.1 สรุปผลการวิจัย	40
ผลวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของแบบสอบถาม	40
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	41
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	44
5.4 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	45

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันที่อีสปอร์ตหรือการแข่งขันกีฬาแบบอิเล็กทรอนิกส์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก และไม่ได้จำกัดแค่เพียงกลุ่มคนเล่นเกมเท่านั้น เนื่องจากมีจัดการแข่งขันในลักษณะที่เป็นลีกหรือทัวร์นาเมนต์ ซึ่งมีการแข่งขันทั้งภายในประเทศและในระดับนานาชาติ โดยมีเงินรางวัลที่ค่อนข้างสูงทำให้ผู้คนมากมายหันมาสนใจและให้ความสำคัญกับวงการอีสปอร์ตมากยิ่งขึ้น

อีสปอร์ตในประเทศไทยเริ่มต้นราวปี พ.ศ. 2548 โดยบริษัทเอกชน ได้ทำการจัดการแข่งขันเล่นเกมชิงเงินรางวัลขึ้นมา ต่อมาในปี 2560 ได้มีการพิจารณาอีสปอร์ตในระดับหน่วยงานรัฐบาล โดยกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ได้มีการศึกษาและผลักดันให้อีสปอร์ตเป็นกีฬาคู่แข่งกับกีฬาหมากล้อม หมากรุก หรือเกมกีฬาที่ไม่ต้องเคลื่อนไหวร่างกาย แต่ใช้สมองคิด ข้อมูลจากเว็บไซต์ brandinside.asia เดือนมีนาคม 2560 ระบุว่า การแข่งขันเกมกลายเป็นกีฬารูปแบบใหม่ สามารถทำเงินมหาศาล หรือทำเป็นอาชีพหลักหาเลี้ยงตัวเองได้ ประเทศไทยตลาดเกมเติบโตพุ่งสูงถึง 9,000 ล้านบาท โดยเกมไม่ได้มีไว้แค่ความบันเทิง หรือเล่นสนุกเหมือนที่ผ่านมา แต่มีเงินรางวัลตอบแทนแบบนักกีฬาสโมสรรด้วย เช่น สโมสรในอเมริกา ยุโรป จีน

อีสปอร์ตผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนผ่านจากอุตสาหกรรมเกมเพื่อสันทนาการไปสู่การแข่งขันเชิงกีฬา สร้างโอกาสให้ธุรกิจที่เกี่ยวข้อง เงินหมุนเวียนที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการจัดการแข่งขันอีสปอร์ต ในปี 2562 มีมูลค่าไม่ต่ำกว่า 500 ล้านบาท อย่างไรก็ตามในส่วนของอุตสาหกรรมเกมของไทยนั้นยังอยู่ในระยะเริ่มต้นในการพัฒนาจากผู้ใช้งานเป็นผู้ผลิต ซึ่งยังคงต้องติดตามถึงความต่อเนื่องของแรงสนับสนุนจากทั้งภาครัฐบาลและเอกชนเพื่อยกระดับอุตสาหกรรมเกมของไทยไปสู่ระดับสากล นอกจากนี้หากต้องการให้อุตสาหกรรมเกมและอีสปอร์ตของไทยมีการพัฒนาอย่างยั่งยืน อาจจำเป็นต้องผลักดันให้มีจำนวนผู้เล่นระดับอาชีพมากขึ้น รวมถึงการส่งเสริมให้ผู้ประกอบการในประเทศสามารถเปลี่ยนสถานะจากผู้ใช้งานนำเข้า จัดจำหน่าย มาเป็นผู้ผลิตและเจ้าของลิขสิทธิ์เอง ซึ่งจะสามารถสร้างมูลค่าให้แก่เศรษฐกิจดิจิทัลของไทยได้อีกด้วย (ศูนย์วิจัยกสิกรไทย, 2562)

และเกมที่มีความนิยมสูงสุดในแข่งขันอีสปอร์ตและ FPS (First-person shooter) หรือเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง เป็นเกมยิงสามมิติรูปแบบหนึ่ง ที่เสนอมุมมองบุคคลที่หนึ่ง โดยผู้เล่นจะเห็นการกระทำผ่านสายตาของตัวละครผู้เล่น พวกเขาจะไม่เหมือนกับเกมยิงมุมมองบุคคลที่สามที่ผู้เล่นจะเห็นตัวละครที่เขาควบคุมได้ (ปกติเห็นจากด้านหลัง) องค์ประกอบหลักของเกมแนวนี้คือการโจมตี โดยหลักแล้วจะเกี่ยวข้องกับอาวุธปืน ตัวอย่างเกมที่ใช้มุมมองแบบ FPS อาทิเช่น Counter Strike, Special Force,

Sudden Attack, Overwatch, Valorant, CrossFire, Call of Duty และ PUBG เป็นต้น เกมดังกล่าวล้วนเป็นเกมที่ได้รับคามนิยมอย่างแพร่หลายมีผู้เล่นและมีเข้าร่วมการแข่งขันชิงเงินรางวัลเป็นจำนวนมาก แผนกสำรวจตลาดของ PricewaterhouseCoopers หรือที่เรียกโดยย่อว่า PWC หนึ่งในสี่บริษัทตรวจสอบบัญชีที่ใหญ่ที่สุดในโลกเปิดเผยผลการสำรวจล่าสุดเกี่ยวกับอีสปอร์ต โดยใช้กลุ่มตัวอย่างประมาณ 700 คน พบว่าเกมแนวชู้ตติ้งมุมมองบุคคลที่หนึ่ง หรือ FPS (First person shooter) ยังคงเป็นแนวเกมที่มีผู้ชมมากที่สุด กลุ่มตัวอย่างที่สำรวจถึง 63 เปอร์เซ็นต์ ดูการแข่งขันอีสปอร์ตที่เป็นแนวเกม FPS รองลงมากลุ่มตัวอย่าง 37 เปอร์เซ็นต์ระบุว่าดูการแข่งขันอีสปอร์ตในแนวเกม MOBA ตามด้วย 36 เปอร์เซ็นต์ที่ระบุว่าดูเกมแนวไฟท์ติ้ง (MGR Online,2559)

ผู้จัดการออนไลน์ (2562) ได้เผยแพร่บทความที่มีชื่อว่า “10 อันดับ เงินรางวัลรวมอีสปอร์ตสูงสุดประจำปี 2019” ผลปรากฏว่าเป็นเกมแนว FPS (First-person shooter) หรือเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งติดอันดับทั้งหมด 5 ใน 10 เกมที่มีเงินรางวัลรวมอีสปอร์ตสูงสุดในปี 2019 ตัวอย่างเช่นอันดับที่ 3 Counter-Strike เงินรางวัลรวม 21.1 ล้านดอลลาร์สหรัฐอันดับที่ 4 PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS หรือที่หลาย ๆ คนรู้จักในชื่อ PUBG เงินรางวัลรวม 12.71 ล้านดอลลาร์สหรัฐ อันดับ 5 Overwatch เงินรางวัลรวม 9.11 ล้านดอลลาร์สหรัฐ อันดับ 8 Call of Duty เงินรางวัล 6.51 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และอันดับที่ 10 Rainbow Six Siege ที่มีเงินรางวัลรวม 4.10 ล้านดอลลาร์สหรัฐ

ผลงานของนักกีฬาอีสปอร์ตการแข่งขันกีฬาแนว FPS (First-person shooter) หรือเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ในประเทศไทย ก็ผลงานที่โดดเด่นในระดับนานาชาติสร้างชื่อเสียงให้กับประเทศไทยได้เป็นอย่างมาก อย่างเช่นทีม RRQ Athena ทีมผู้เข้าแข่งขันเกม PLAYERUNKNOWN’S BATTLEGROUNDS หรือที่หลาย ๆ คนรู้จักในชื่อ PUBG mobile ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่หนึ่งในการแข่งขันระดับทวีปเอเชียในการแข่งขันทัวร์นาเมนต์ Major PUBG Mobile Club Open - Fall Split: SEA Championship ในปี 2019 และรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่หนึ่งจากการแข่งขันระดับโลกจากรายการ PUBG Mobile Star Challenge World Cup 2019

แม้ว่าอีสปอร์ตจะได้รับการยอมรับมากขึ้นในปัจจุบัน แต่เมื่อเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2560 องค์การอนามัยโลก (World Health Organization-WHO) จัดให้ความผิดปกติจากการเล่นเกมหรือติดเกม (Gaming disorder) ลงในบัญชีโรคและอาการผิดปกติต่างๆ ในคู่มือวินิจฉัยและจัดประเภทของโรคระหว่างประเทศ (The International Classification of Diseases) ซึ่งจะมีการจัดพิมพ์ฉบับปรับปรุงใหม่ในปี 2018

ในปี 2019 สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัวก็ได้มีการศึกษาและวิจัยในหัวข้อ “ข้อเสนอเชิงนโยบายต่อหน่วยงานรัฐบาล เอกชน และภาคประชาสังคมที่เกี่ยวข้องต่อมาตรการในการกำกับดูแล ป้องกัน เด็กและเยาวชน ที่เข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันเล่นวิดีโอเกม/เกมออนไลน์เพื่อแข่งขัน

ชิงเงินรางวัล (eSports) อย่างปลอดภัยและรู้เท่าทัน”(ธาม เชื้อสถาปนศิริ,2561) ซึ่งผลจากการศึกษาในครั้งนี้ปลุกกระแสการกำกับดูแลและควบคุมกิจกรรมเกมในประเทศไทยได้เป็นอย่างมาก

ผศ.ทพ.วีระศักดิ์ พุทธาศรี รองเลขาธิการคณะกรรมการสุขภาพแห่งชาติ (2020) กล่าวว่า ปัจจุบันเด็กและเยาวชนกำลังประสบปัญหาด้านสุขภาวะจากการติดเกมหรืออีสปอร์ตอย่างมาก ผลสำรวจเผยว่าเด็กเข้าสู่กิจกรรมอีสปอร์ตอย่างขาดความเข้าใจ หรือฝึกซ้อมเล่นเกมเป็นเวลานานติดต่อกันหลายชั่วโมงอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดการเสพติดเกม เสพติดความรุนแรง ขาดการวิเคราะห์และควบคุมตนเอง ส่งผลต่อพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลง ก้าวร้าว มีปัญหาทางด้านความจำ และเสียสุขภาพจิตในระยะยาว โดยผลวิจัยพบว่าร้อยละ 42.82 ของกลุ่มสำรวจมีอาการติดเกมอย่างต่อเนื่อง ร้อยละ 35.64 มีการทำกิจกรรมกลางแจ้งหรือออกกำลังกายลดลง และอีกกว่าร้อยละ 27.33 มีความก้าวร้าว ใช้ความรุนแรงและหยาบคาย

ล่าสุดปี 2020 สมัชชาสุขภาพจิตแห่งชาติร่วมกับองค์กรที่เกี่ยวข้องได้ผลักดันให้มีการร่างกฎหมายเพื่อกำกับดูแลกิจกรรมการแข่งขันเกมออนไลน์หรืออีสปอร์ต โดยเนื้อหาของการเรียกร้องในครั้งนี้ คือการผลักดันกฎหมายกำกับดูแลเกม และการประกอบกิจการเกมเพื่อคุ้มครองเยาวชนอย่างรวดเร็ว และทันต่อสถานการณ์ รวมทั้งให้รัฐส่งเสริม สนับสนุนให้มีแผนปฏิบัติการแสดงความรับผิดชอบเกี่ยวกับอีสปอร์ตเยาวชน โดยร่างกฎหมายควบคุมกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับอีสปอร์ต จะประกอบไปด้วยบทบัญญัติเกี่ยวกับลักษณะของเกม การประกอบกิจการเกม การแข่งขันเกม หน้าที่ของสถาบันการศึกษา และกิจกรรมที่มีลักษณะเป็นการพนัน

ประเด็นที่ผู้คนให้ความสนใจมากที่สุดเกี่ยวกับร่างกฎหมายฉบับนี้คือจะเน้นไปที่การกำกับและควบคุมการเล่นเกมของเยาวชนที่มีอายุต่ำกว่า 18 ปี โดยกำหนดว่าเยาวชนอายุต่ำกว่า 18 ปี ห้ามเข้าร่วมการแข่งขันเกมแนว FPS (First-person shooter) หรือเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งยกเว้นได้รับความเห็นชอบจากผู้ปกครอง ห้ามไม่ให้มีการจัดการแข่งขันเกม FPS หรือเกมแนวชูตติ้ง ในสถานศึกษา การจัดการแข่งขันเกม FPS จะถูกดูแลอย่างเข้มงวด และห้ามไม่ให้มีการสตรีมเกมแนว FPS เกิน 2 ชั่วโมงต่อวัน จะเห็นได้ว่าได้มีการระบุเจาะและควบคุมเกมแนว FPS (First-person shooter) หรือเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งเป็นกรณีพิเศษจึงทำให้สนใจที่จะศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS : First-person shooter) ต่อความก้าวร้าวของเยาวชน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการสนับสนุนการขับเคลื่อนกฎหมายสำหรับแข่งกีฬาอีสปอร์ต และคุ้มครองเยาวชนในวงการอีสปอร์ตต่อไป

1.2 คำถามงานวิจัย

1) พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวของเยาวชน

2) ปัจจัยส่วนบุคคลได้แก่ความรุนแรงในครอบครัว (Family) ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน (Friends) และเจตคติต่อความก้าวร้าวส่วนบุคคล (Attitude) เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวของเยาวชน ผ่านการประมวลผลภายใน 4 ด้านได้แก่ การเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม (Cognition) อารมณ์และความรู้สึก (Affect) ความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว (Arousal) และความคับข้องใจ (Frustration)

1.3 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1) ศึกษาว่าการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวของเยาวชน

2) ศึกษาว่าปัจจัยส่วนบุคคลได้แก่ความรุนแรงในครอบครัว (Family) ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน (Friends) และเจตคติต่อความก้าวร้าวส่วนบุคคล (Attitude) เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวของเยาวชน ผ่านการประมวลผลภายใน 4 ด้านได้แก่ การเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม (Cognition) อารมณ์และความรู้สึก (Affect) ความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว (Arousal) และความคับข้องใจ (Frustration)

1.4 ขอบเขตการวิจัย

ศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของเยาวชนอายุระหว่าง 7 - 18 ปี ที่เคยเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) โดยที่ผู้เล่นเกมนั้นเป็นสมาชิกในเพจเครือข่ายสังคมออนไลน์ (Facebook) ซึ่งเป็นเพจที่ของกลุ่มคนเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) เฉพาะเพจเครือข่ายสังคมออนไลน์ในประเทศไทย โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 400 คน

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

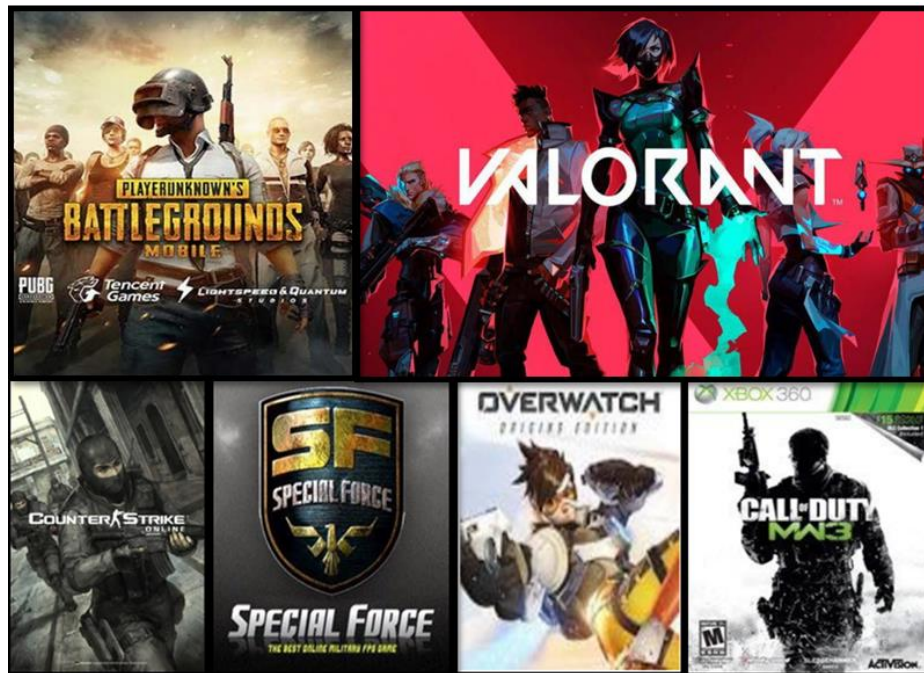
1) เพื่อประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมให้เกิดการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) ในเยาวชนอย่างเหมาะสม

- 2) เพื่อสนับสนุนและอ้างอิงนโยบายในการกำกับดูแลและควบคุมกีฬาอีสปอร์ตที่มีผลกระทบต่อเยาวชน

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS)

FPS ย่อมาจาก First-person shooter หรือที่เรียกกันว่าเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งเป็นเกมยิงสามมิติรูปแบบหนึ่ง ที่เสนอมุมมองบุคคลที่หนึ่ง โดยผู้เล่นจะเห็นการกระทำผ่านสายตาของตัวละครผู้เล่น เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งมักถูกจัดให้เป็นคนละประเภทกับเกมยิงด้วยปืนเบา เกมประเภทหนึ่งที่เป็นมุมมองบุคคลที่หนึ่งแต่จะบังคับโดยใช้ปืนเบาที่เป็นอุปกรณ์รอบข้างต่างจากเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งที่ใช้อุปกรณ์อื่นทดแทนในการเคลื่อนที่ ความแตกต่างที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งคือ เกมยิงด้วยปืนเบาอย่างเช่นเวอร์ชัวคอป จะนำเสนอการเคลื่อนที่แบบ "ตามราง" (on-rails) ขณะที่เกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งเช่นดุมจะให้ผู้เล่นเคลื่อนที่ได้อย่างอิสระ



ภาพประกอบ 1 ภาพตัวอย่างเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS)



ภาพประกอบ 2 ตัวอย่างภาพเกม Counter Strike

(แหล่งที่มา : <https://steamcsgo.blogspot.com/2014/12/blog-post.html>)

พฤติกรรมก้าวร้าว (Aggressive behavior)

นิยามของความก้าวร้าว

Buss (1961) กล่าวว่า ความก้าวร้าวเป็นการส่งแรงที่ก่อให้เกิดอันตรายแก่สิ่งมีชีวิตอื่น

Reve และ Rubin (1983) กล่าวว่า ความก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมของบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีความตั้งใจที่จะทำร้ายผู้อื่นด้วยการใช้กำลังทางกายหรือใช้คำพูด

การนิยามความก้าวร้าวยังคงเป็นปัญหาที่นักจิตวิทยาสังคมยังไม่สามารถสรุปได้อย่างชัดเจนค่านิยามของนักจิตวิทยาสังคมในระยะแรก ๆ ได้ให้ความหมายของความก้าวร้าว คือ พฤติกรรมที่มีเจตนาทำร้ายผู้อื่น (Dollard, Doob, Miller, Mowrer, & Sears, 1939) เนื่องจากความก้าวร้าวของมนุษย์ที่เห็นได้ชัดเจนคือ ความก้าวร้าวทางร่างกาย เช่น การชกต่อย ตะแทะ ตบ ฯลฯ และความก้าวร้าวทางวาจา เช่น การพูดประชดประชัน การพูดจาหยาบคาย

นอกจากนี้ Goldstein(1986) ได้กล่าวว่าถ้าพฤติกรรมไม่มีเจตนาจะทำร้ายผู้อื่น และไม่ทำให้ใครได้รับบาดเจ็บ จะถือว่าไม่เป็นความก้าวร้าว แต่ถ้าพฤติกรรมนั้นมีเจตนาจะทำร้ายผู้อื่น ไม่ว่ามีใครได้รับบาดเจ็บหรือไม่จะถือว่าเป็นความก้าวร้าวทั้งสิ้น

เนื่องจากความก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมที่นักจิตวิทยาสนใจศึกษากันมาก จึงมีการศึกษาความก้าวร้าวในลักษณะต่างๆ มากมาย จึงเกิดการแบ่งประเภทของความก้าวร้าวได้หลายประเภท แบ่งตามเจตนาในการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าว

1. ความก้าวร้าวแบบที่เป็นการโต้ตอบ (reactive aggression) หมายถึง ความก้าวร้าวที่บุคคลแสดงออกเนื่องมาจากการตอบโต้หรือแก้แค้น
2. ความก้าวร้าวแบบที่เป็นเครื่องมือไปสู่เป้าหมาย (instrumental aggression) หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความก้าวร้าว ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ได้สิ่งที่ตนต้องการ

องค์ประกอบของความก้าวร้าว

Bryant และ Smith (2001) ได้มาตรวจวัดความก้าวร้าวของ Buss และ Perry (1992) มาวิเคราะห์โครงสร้าง และแบ่งองค์ประกอบของความก้าวร้าวออกมาเป็น 4 ประเภท คือ

1. องค์ประกอบความก้าวร้าวทางร่างกาย (Physical Aggression) หมายถึง การทำพฤติกรรมที่สามารถส่งผลให้บุคคลอื่นได้รับอันตรายอย่างฉับพลัน (Markovits, 2013) และอาจมีการใช้อวัยวะทางร่างกายหรือใช้อาวุธในการทำร้ายบุคคลอื่น (อัจฉริยา เลิศอนันต์วรกุล, 2548)
2. องค์ประกอบความก้าวร้าวทางวาจา (Verbal Aggression) หมายถึง การใช้คำพูดโดยมีเจตนาที่จะให้บุคคลอื่นได้รับความเจ็บปวดทางจิตใจ (Vissing, Straus, Gelles, & Harrop, 1991)
3. องค์ประกอบความโกรธแค้น (Anger) หมายถึง อารมณ์ที่ตอบสนองต่อภัยคุกคาม, ความรำคาญ, การโจมตี, ความไม่เป็นธรรม และความผิดหวัง (Wood-Thanan, Keeraswangporn, & Khanijou, 2013) ความก้าวร้าวแบบโกรธแค้น หมายถึง ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเร้า หรือแรงกระตุ้นจากทั้งภายใน และภายนอกร่างกาย เพื่อเตรียมที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว
4. ความเป็นศัตรูหรือองค์ประกอบความก้าวร้าวแบบมุ่งร้าย (Hostility) หมายถึง พฤติกรรมก้าวร้าวที่แสดงออกเนื่องจากมีความไม่พอใจ หรือคาดหวังว่าบุคคลอื่นจะคิดไม่ดีหรือทำไม่ดีกับตน (สรียา โชติธรรม, 2553)

จากการศึกษาของ Buss และ Perry (1992) ค้นพบว่า ความก้าวร้าวทางกายและทางวาจามีความสัมพันธ์สูง เพราะเป็นการแสดงพฤติกรรมที่มีจุดมุ่งหมายที่จะทำร้ายผู้อื่น (Wood-Thanan, Keeraswangporn, & Khanijou, 2013) นอกจากนี้ยังพบว่า ความโกรธคือตัวเชื่อมระหว่างตัวแปรทั้งสาม โดยความโกรธสามารถเป็นตัวทำนายความก้าวร้าวที่เกิดขึ้นได้ เมื่อมีความโกรธเกิดขึ้นคนมีแนวโน้มที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวออกมามากกว่า เพราะความโกรธสามารถส่งผลกับการเกิดความก้าวร้าวทางกายและวาจาได้ อย่างไรก็ตามความโกรธเป็นสถานะที่สามารถลดลงได้เมื่อเวลาผ่านไป เหลือเพียงความคิดเชิงลบที่เข้ามาแทนที่ แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างความโกรธและความเป็นศัตรู (Buss & Perry, 1992)

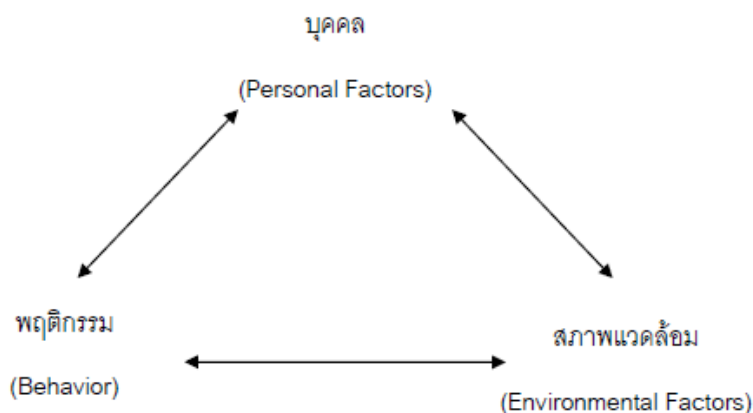
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดและทฤษฎี

ทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคม (SOCIAL COGNITIVE THEORY)

พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นรูปแบบหนึ่งของพฤติกรรมทางสังคมซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ของมนุษย์ เด็กที่เติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน เช่นสภาพครอบครัว โรงเรียน หรือสังคม ต่างก็เรียนรู้ที่จะตอบสนองต่อประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดความรุนแรงที่แตกต่างกันได้ ประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดความรุนแรงเหล่านี้ได้แก่ การถูกคนอื่นพูดจากถากถาง คำว่า เยาะเย้ย การถูกขัดใจ หรือการถูกผู้อื่นทำร้ายก่อน เป็นต้น (ทิพย์วิทย์ สุทิน.2539) และการตอบสนองที่แตกต่างกันนี้ขึ้นอยู่กับ การเรียนรู้จากตัวแบบในอดีต เช่น พ่อ แม่ หรือ กลุ่มเพื่อน

นอกจากพฤติกรรมที่เพิ่มขึ้นเป็นเพราะตัวเรามีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอย่างซับซ้อนขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของบุคคลนั้น (เช่น การเรียนรู้จากตัวแบบในอดีต) และแบบดูว่าเห็นความคิดเป็นเหตุที่ทำให้เกิดพฤติกรรมที่แท้จริง และได้สร้างทฤษฎี Triadic reciprocal determinism ซึ่งประกอบด้วยตัวแปรทางความคิดและตัวแปรส่วนตัวกับพฤติกรรมและสิ่งแวดล้อมซึ่งมีอิทธิพลต่อกันและกัน อธิบายการเกิดพฤติกรรมของบุคคลที่มีองค์ประกอบต่าง ๆ กันไป (ความเชื่อ ทศนคติ ความหวัง ความจำ) กับการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อม และรูปแบบของพฤติกรรมจากการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้น ดังในภาพประกอบที่ 3



ภาพประกอบ 3 Triadic Reciprocity Model

ที่มา : สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต (2543).การปรับพฤติกรรม หน้า 48

จากรูปประกอบที่ 3 Personal Factors ได้แก่ ปัญญา สุขภาพ และสิ่งภายในอื่น ๆ ที่มีผลต่อการเรียนรู้และการกระทำ Environmental Factors ได้แก่ สภาพแวดล้อม เช่น ครอบครัว โรงเรียน เพื่อน และ Behavior คือ พฤติกรรม

การที่ปัจจัยทั้ง 3 ทำหน้าที่กำหนดซึ่งกันและกัน ก็ได้หมายความว่าทั้งสามปัจจัยนี้จะมีอิทธิพลในการกำหนดซึ่งกันและกันอย่างเท่าเทียมกัน บางปัจจัยอาจมีอิทธิพลมากกว่าอีกปัจจัย และอิทธิพลของปัจจัยทั้ง 3 นั้น ไม่ได้เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน หากแต่ต้องอาศัยเวลาในการที่ปัจจัยใดปัจจัยหนึ่งจะมีผลต่อการกำหนดปัจจัยอื่น ๆ (Bandura.1989)

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างลักษณะของบุคคลและสภาพแวดล้อม ความคาดหวัง ความเชื่อ อารมณ์ และความสามารถทางปัญญาของบุคคลนั้นจะพัฒนาและเปลี่ยนแปลง โดยอิทธิพลทางสังคมที่ให้อาหารและกระตุ้นการสนองตอบทางอารมณ์ โดยการผ่านตัวแบบในการตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมหรือสถานการณ์ต่าง ๆ นั้น ซึ่งแบนดูราเองก็มีความเชื่อว่าการเรียนรู้ส่วนใหญ่ของคนเรานั้นเกิดขึ้นจากการสังเกตจากตัวแบบ โดยอาจเป็นการรับรู้จากประสบการณ์ของผู้อื่น เช่น การได้ยิน และได้เห็น โดยไม่มีประสบการณ์ตรงมาเกี่ยวข้อง ซึ่งส่วนมากจะรับรู้จากสื่อแทบจะทั้งสิ้น แบนดูราได้แบ่งประเภทของตัวแบบออกเป็น 2 ประเภท คือ (สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต. 2543 หน้า 51)

1.1 ตัวแบบบุคคลจริง (LIVE MODEL) คือตัวแบบที่บุคคลได้มีโอกาสสังเกตและปฏิสัมพันธ์โดยตรง ได้แก่

1.1.1 อิทธิพลของบุคคลในครอบครัวต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

บิดามารดาหรือผู้ปกครองที่อบรมเลี้ยงดูเด็กตั้งแต่แรกเกิดย่อมมีผลต่อการเป็นแบบอย่างต่อพฤติกรรมของเด็ก เนื่องจากมีความใกล้ชิดและปฏิสัมพันธ์ต่อกันอยู่ตลอดเวลา ยกตัวอย่างเช่น พ่อแม่ที่ตอบสนองต่อความขุ่นเคือง ด้วยการแสดงความนิ่งเฉยด้วยความในเย็น เด็กจะมีโอกาสได้รับอิทธิพลการแสดงออกเช่นนี้มาใช้กับตนเอง แต่หากพ่อแม่ลงโทษลูกด้วยความรุนแรงไม่ว่าจะด้วยวาจา อารมณ์ หรือการเยียนตี หรือวิธีการข่มขู่ด้วยอารมณ์ และการว่ากล่าวรุนแรง ตัวอย่างที่พบบ่อยในครอบครัวที่ขัดแย้งกันระหว่างพ่อกับแม่ ลักษณะแวดล้อมเช่นนี้จะทำให้เด็กได้เห็นและเรียนรู้ตัวอย่างของการตัดสินใจด้วยความรุนแรงรวมถึงเรียนรู้ไว้เป็นประสบการณ์และนำมาเป็นวิถีชีวิตอย่างหนึ่งของตน (อัมพล สุอำพัน. 2540. ภัยของความรุนแรงในครอบครัว. การศึกษา กทม. ปีที่ 20 ฉบับที่ 5)

ความรุนแรงของพ่อแม่จะทำให้เด็กเกิดความจำ และมีการเลียนแบบการแสดงความสัมพันธ์ของพ่อแม่ หากมีเหตุการณ์ลักษณะเดียวกัน เช่น เมื่อมีการทะเลาะวิวาทกับผู้อื่น ก็อาจจะทำให้เด็กแสดง

พฤติกรรมหรือใช้คำพูดที่ได้ยินมาจากพ่อแม่และแสดงออกต่อสถานการณ์นั้นเช่นเดียวกัน (ปณิตา นิตาพร. 2543 หน้า 24)

1.1.2 อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าว

อิทธิพลของกลุ่มเพื่อนที่มีต่อเด็กมี 2 ลักษณะ คือ การแสดงแบบ และการให้แรงเสริม เด็กในวัยเด็กตอนปลายนี้จะได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อนมาก เพราะเด็กเริ่มมีอิสระและต้องการเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น จึงต้องการอิสระมากขึ้น ประกอบกับระดับสติปัญญาก็พัฒนาถึงระดับที่จะเข้าใจว่าการปฏิบัติตนของพ่อแม่ถูกต้อง สมเหตุสมผลหรือไม่ และเริ่มเรียนรู้ว่าพ่อแม่ใช้อำนาจบังคับให้ทำสิ่งต่าง ๆ มากเกินไป เคร่งครัดวินัยเกินควร ขาดการยอมรับหรือบางครั้งก็ทอดทิ้งให้เด็กแก้ปัญหาเอง การรับรู้เช่นนี้จึงทำให้เด็กคับข้องใจและหันไปหากกลุ่มเพื่อน กลุ่มเพื่อนจะช่วยสนองความต้องการของเด็กได้เช่น

- ให้การยอมรับและความเป็นเจ้าของ
- ให้ประสบการณ์ เช่นกลวิธีการแก้ปัญหา
- ให้ข้อเท็จจริง (แม้เป็นสิ่งที่ผิด) ที่สมาชิกต้องการ
- กลุ่มสามารถจัดหารางวัลสนองความต้องการได้
- สนองแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ได้ในขณะที่พ่อแม่บางคนไม่อาจจะให้ได้
- ทำให้เด็กหนีความกดดันจากที่บ้านได้

จะเห็นได้ว่ากลุ่มเพื่อนสามารถสนองความต้องการขั้นสองได้ดีกว่าพ่อแม่ ฉะนั้นเด็กจึงมักจะทำตามค่านิยม มาตรฐานและพฤติกรรมของกลุ่มเพื่อนให้ได้รับการยอมรับ สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ กิจกรรมและรางวัลในกลุ่มเพื่อนจึงมีอิทธิพลต่อเด็กมาก สิ่งเหล่านี้จึงเป็นสังคมประกิตให้เด็กโดยไม่รู้ตัว ส่วนหนึ่งของกระบวนการสังคมประกิต คือการแสดงแบบพฤติกรรมก้าวร้าวฝืนสังคม เด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมดังกล่าวรวมทั้งการได้รับการยอมรับหรือแรงเสริมจากกลุ่ม เมื่อแสดงพฤติกรรมเช่นกัน รวมถึงการให้แรงเสริมของกลุ่มเพื่อนจึงทำให้เด็กแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวซ้ำๆ จนเป็นนิสัย (ม.ร.ว.สมพร สุทัศนีย์.2539 หน้า 29)

1.2 ตัวแบบที่เป็นสัญลักษณ์ (SYMBOLIC MODEL) เป็นตัวแบบที่เสนอผ่านสื่อต่างๆ เช่นวิทยุ โทรทัศน์ การตูน เกมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ในปัจจุบันเกมคอมพิวเตอร์เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในกลุ่มของเด็กซึ่งมีทั้งภาพและรูปแบบของเกม ที่เข้ากับยุคสมัย และตัวละครในเกมที่โลดแล่นหน้าจอย่าง

สมจริง เนื้อเรื่องและรูปแบบของการแพ้ชนะก็ถูกพัฒนาให้ชวนติดตามและน่าหลงใหลจนยากที่จะละมือจากการเล่นเกมได้ จนอาจทำให้เด็กใช้ระยะเวลาที่มากในการเล่นเกมนั้น ดังนั้นเกมจึงเข้ามามีบทบาทกับเด็กในปัจจุบันเป็นอย่างมาก

ในต่างประเทศมีองค์กรที่เข้ามามีบทบาทในการกำหนดประเภทของเกมกับตัวผู้เล่น คือ ESRB (Entertainment Software Rating Board.2004) โดยมีสัญลักษณ์เป็นตัวอักษรระบุไว้เช่น E (Everyone) หมายถึง เล่นได้ทุกเพศทุกวัย T (Teen) หมายถึง เกมที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุระหว่าง 13-17 ปี และ M (Mature) หมายถึง เกมสำหรับผู้ที่มีบรรลุนิติภาวะ

นอกจากนี้ ESRB ยังได้ให้ความหมายเกี่ยวกับลักษณะของเกมต่าง ๆ ไว้ ดังนี้

1. Cartoon Violence – ลักษณะและบุคลิกภาพของตัวละครในเกมที่เป็นตัวการ์ตูน แสดงออกถึงความรุนแรงในขณะที่ต่อสู้กับศัตรูในเกม และเมื่อหลังจากที่มีการต่อสู้ไปแล้วจะมีท่าทางที่ไม่ดูร้ายเหมือนกับตอนที่ต่อสู้
2. Intense Violence – เกมที่เป็นรูปภาพกราฟิกและเสมือนว่าผู้เล่นได้เข้าไปมีส่วนร่วมในฉากจริง เป็นเกมที่ต่อสู้ซึ่งใช้ความรุนแรง และ/หรือ ทำให้เกิดการนองเลือดโดยการใช้ของแหลมทิ่มแทง การใช้อาวุธและการทำให้เห็นถึงการบาดเจ็บหรือตายของคู่ต่อสู้
3. Mild Violence – ลักษณะของฉากที่แสดงให้เห็นถึงความไม่ปลอดภัย และ/หรือ สถานการณ์ที่รุนแรง
4. Violence – ฉากที่มีการต่อสู้ด้วยความรุนแรง

จากลักษณะของเกมที่มี ESRB ได้ให้ไว้ข้างต้น สามารถกล่าวได้ว่า เกมรุนแรง หมายถึง เกมที่มีฉากกราฟิกที่แสดงให้เห็นถึงสถานการณ์ที่รุนแรง หรือไม่ปลอดภัย มีการต่อสู้ และ/หรือทำให้เกิดการนองเลือดโดยการใช้อาวุธ การบาดเจ็บหรือการตายของคู่ต่อสู้ ตัวละครในเกมที่มีลักษณะเป็นตัวละครหรือตัวการ์ตูนและผู้เล่นมีส่วนร่วมในเกม

จากงานวิจัยเกี่ยวกับความรุนแรงและความก้าวร้าวจากการเล่นเกมที่มีความรุนแรง พบว่านักเรียนที่มีปริมาณการเล่นเกมออนไลน์ เกมแอคชั่นและเกมรุนแรงส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็ก เมื่อเด็กไปเล่นเกมรุนแรงบ่อยครั้งและเล่นเป็นระยะเวลานานจะทำให้องค์ความรู้ที่มามีความสัมพันธ์กับความก้าวร้าวเข้มข้นมากขึ้นจนกลายเป็นลักษณะบุคลิกภาพของเด็ก ถ้าหากเด็กเหล่านั้นไปเล่นเกมรุนแรงแล้วมีผลต่อโครงสร้างทางความรู้ของพฤติกรรมก้าวร้าว และส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (วัชรินทร์ จามจุรี.2550)

ปัจจัยและสาเหตุของพฤติกรรมก้าวร้าว

จากที่แบนดูราได้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกับสิ่งแวดล้อมและบุคคลกับการแสดงพฤติกรรมในทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ในส่วนของ The General Aggression Model (GAM) ออกมา

เป็นโมเดลที่ใช้ในการอธิบายกระบวนการรับ การแปลความหมาย การตัดสินใจ และการแสดงออกเชิงพฤติกรรม ในส่วนของบุคคลที่มีความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและจะเกิดพฤติกรรมอย่างไร ซึ่งจะรวมการแสดงออกเชิงพฤติกรรมนี้รวมถึงพฤติกรรมความก้าวร้าวรุนแรง ซึ่ง The General Aggression Model (GAM) ประกอบไปด้วย

1. perceptual schemata โครงสร้างทางสมองซึ่งจัดระบบเหตุการณ์ตามสิ่งที่รับเข้ามา
 2. person schemata โครงสร้างทางสมองที่เกี่ยวกับความเชื่อของตัวบุคคลหรือกลุ่ม
 3. behavioral scripts รายละเอียดของพฤติกรรมซึ่งนำตามสภาพแวดล้อมของแต่ละบุคคล
- โครงสร้างความรู้นี้จะรวมถึงองค์ประกอบ 3 ด้าน

ด้านแรก คือประสบการณ์ที่สั่งสมมาในอดีตการเลียนแบบจากตัวแบบต่าง ๆ เช่น พ่อแม่ กลุ่มเพื่อน ซึ่งถือเป็นพื้นฐานของการแสดงพฤติกรรม

ด้านที่สอง คือสิ่งที่เข้ามากระทบกับความรู้สึกละเมือเข้ากระทบแล้วบุคคลจะมี การตัดสินใจแสดงพฤติกรรมอย่างไรต่อไปเช่นเหตุการณ์ที่ทำให้เกิดความโกรธเป็นต้น

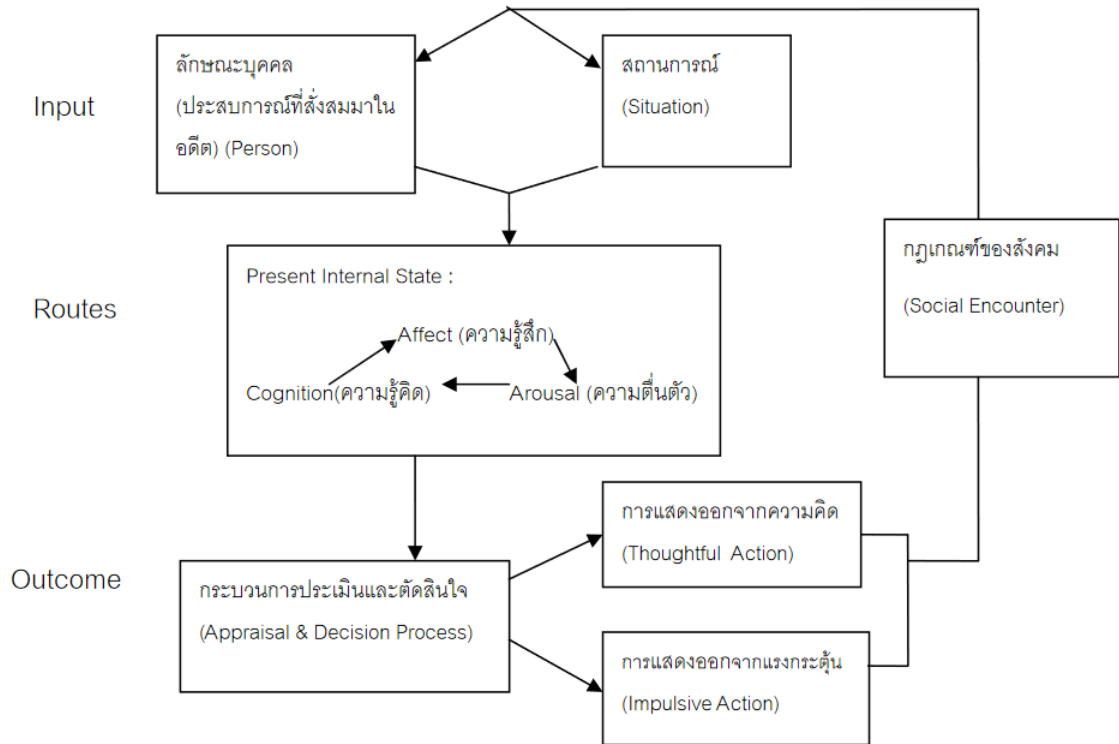
ด้านที่สาม คือสถานการณ์และพฤติกรรมซึ่งนำ (script) รวมถึงแบบแผนของการแสดงออกในสังคม (วัชรินทร์ จามจุรี.2550: อ้างอิงจาก Ableson.1981: unpagged) เช่นหากเราถูกคนยั่วยุแต่ไม่สามารถโต้ตอบได้เนื่องจากคนที่ยั่วยุเรามีอำนาจที่เหนือกว่า

แนวคิด The General Aggression Model (GAM)

แนวคิด The General Aggression Model (GAM) เป็นการศึกษาผลกระทบเกี่ยวกับความรุนแรงที่เกิดต่อผู้รับสารจากสื่อที่มีเนื้อหาของความรุนแรง ผู้คิดค้นแนวคิดนี้คือ Craig A.Anderson และ Brad J. Bushman ซึ่งทั้งสองคนเป็นนักวิจัยที่ให้ความสนใจเรื่องสื่อที่มีเนื้อหาของความรุนแรงและเกิดผลกระทบต่อผู้รับสาร แนวคิดนี้เป็นการพัฒนาโดยรวมความคิดของโมเดลต่าง ๆ ที่อธิบายเรื่องผลกระทบของสื่อที่มีความรุนแรง เช่น Social Learning Theory (Bandura) Social Cognitive Theory (Bandura) Affective Aggression Model (Green) และ Script Theory (Huesmann)

The General Aggression Model เป็นแนวคิดที่มองว่าการรับสื่อที่มีเนื้อหาความรุนแรงนั้น จะมีความเสี่ยงที่จะเกิดความก้าวร้าวและแสดงพฤติกรรมรุนแรง โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ (วัชรินทร์ จามจุรี,2550)

General Aggression Model (GAM) จะเน้นไปที่บุคคลในสถานการณ์ต่าง ๆ ในที่นี้ เราจะเรียกว่า “episode” เป็นระบบที่จะเกี่ยวข้องกับการปฏิสัมพันธ์กันในสังคมซึ่งแสดงให้เห็นดังรูปภาพต่อไปนี้



ภาพประกอบ 4 General Aggression Model (GAM)

ที่มา :Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002b). Human Aggression. Annual Review of Psychology. p. 34

จากภาพประกอบที่ 4 แบ่งเป็นสามส่วนคือส่วนที่ 1 เป็นส่วนที่รับเข้ามา (INPUT) ส่วนที่ 2 เป็นส่วนของการประมวลผลภายในตัวบุคคล (Route) และส่วนที่ 3 เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมา (Outcomes) อธิบายในแต่ละส่วนได้ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 Inputs เป็นส่วนที่ผู้รับสารเปิดรับสาร ซึ่งมีองค์ประกอบ 2 ลักษณะดังนี้

1.1 Person คือลักษณะส่วนบุคคลซึ่งเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ที่มา ตั้งแต่ในอดีตและความสามารถในการเผชิญหน้ากับเรื่องที่เกิดขึ้น องค์ประกอบเกี่ยวกับบุคคล ทั้งเรื่องเพศ ค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ ความรู้คิด ความรู้สึกและพฤติกรรม ซึ่งคือประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

Person Factors เป็นองค์ประกอบของบุคคลเช่นเพศทัศนคติความเชื่อรวมถึงประสบการณ์ในการเผชิญหน้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ได้สั่งสมในตัวบุคคลมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน ประกอบกันเป็นองค์ความรู้เฉพาะตัวของแต่ละคน (Mischel 1999; Mischel; & Shoda. 1995: unpagged) General Aggression Model (GAM) จะนำเอาในส่วนขององค์ประกอบของบุคคลและสถานการณ์มาเป็นตัวเริ่มต้นในกระบวนการการตัดสินใจในการแสดงพฤติกรรมของแต่ละบุคคลซึ่งประกอบไปด้วย

1.1.1 คุณลักษณะ (Traits) หมายถึงลักษณะนิสัยใจคอของบุคคลที่เป็นพฤติกรรมถาวร เช่นเป็นนนักกีฬาที่ดี เป็นคนใจเย็น เป็นคนอ่อนน้อมถ่อมตน เป็นคนก้าวร้าว เป็นต้น และคุณลักษณะนี้เองที่เป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้ ระดับความก้าวร้าวสูงขึ้นเมื่อมีสถานการณ์ที่ มากระตุ้นเช่นความคับข้องใจ ยกตัวอย่างเช่น บุคคลที่เป็นคนก้าวร้าวมักใช้ความรุนแรงในการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดออกไป ให้ผู้อื่นรับรู้ถึงความก้าวร้าวหรือความหวังให้ผู้อื่นจัดการกับความขัดแย้งด้วยความก้าวร้าว (e.g., Crick & Dodge. 1994; Dill et al.1997: unpagged) และบุคคลที่มีความมีความเชื่อในตนเองสูงและมีคุณลักษณะทางอารมณ์ที่ไม่แน่นอนก็สามารถที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้เช่นกัน หากไม่สามารถบรรลุเป้าหมาย หรือมีสิ่งทำให้เกิดความคับข้องใจ (Baumeister et al. 1996; Bushman & Baumeister 1998; Kernis et al. 1989: unpagged)

1.1.2 เพศ (Sex) ชายและหญิงมีความก้าวร้าวในระดับที่แตกต่างกัน อัตราส่วนของชายกับหญิงในการเกิดคดีฆาตกรรมในสหรัฐ ฯ มีอัตราส่วน 10 : 1 (FBI 1951-1999) ซึ่งตรงกับในงานวิจัยของเดโบราห์ริชาร์ดสัน (Deborah C. Richardson. 1978: unpagged) พบว่าตามปกติผู้หญิงจะแสดงความก้าวร่วมน้อยกว่าผู้ชาย แต่ที่เป็นเช่นนี้ไม่ใช่เพราะเป็นไปตามธรรมชาติ แต่เหตุผลที่เป็นไปได้ ก็คือวัฒนธรรมในสังคมที่มักจะคาดหวังต่อผู้หญิงต่างจากผู้ชาย คนในสังคม (รวมถึงสังคมไทย) มักจะยอมรับที่ผู้ชายจะแสดงความก้าวร้าวได้ตามสมควรแต่ในทางตรงกันข้ามกลับไม่ยอมรับหากผู้หญิงจะแสดงความก้าวร้าวออกมา นอกจากนั้นผู้ชายจะมีการแก้ไขปัญหาด้วยความก้าวร้าวมากกว่าในขณะที่ผู้หญิงจะไม่ใช้ความก้าวร้าวในการแก้ปัญหา (e.g., Oesterman et al. 1998: unpagged)

1.1.3 ค่านิยม (Values) คือแนวทางที่บุคคลคนหนึ่งจะกระทำหรือควรกระทำอะไร ในที่นี้จะหมายถึงแนวทางในการที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวซึ่งคนส่วนใหญ่จะใช้เวลาในการแก้ไขปัญหาต่อความขัดแย้ง ยกตัวอย่างเช่นค่านิยมทางเหนือและทางตะวันตกของสหรัฐ ฯ ที่มักจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวเมื่อถูกดูถูกในเกียรติยศศักดิ์ศรี (Nisbett & Cohen. 1996:unpagged)

1.1.4 เป้าหมาย (Long-Term Goals) เป้าหมายจะมีส่วนในการชี้แจงในการที่จะแสดงก้าวร้าว ได้ยกตัวอย่าง เช่น การข่มขู่ให้คนอื่นยำเกรงหรือกลัวเป็นเป้าหมายของสมาชิกในกลุ่ม (Horowitz & Schwartz. 1974; Klein & Maxson. 1989: unpagged)

1.2 Situation สถานการณ์ที่เป็นตัวกระตุ้นหรือสถานการณ์ที่แนะนำหรือชักจูงให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว ซึ่งประกอบไปด้วย สัญญาณความก้าวร้าว การกระตุ้น ความคับข้องใจ การได้รับบาดเจ็บและความไม่ได้รับความสะดวกสบาย และยาหรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ก็เป็นสิ่งกระตุ้นให้เพิ่มระดับพฤติกรรมความก้าวร้าว

1.2.1 สัญญาณก้าวร้าว (Aggressive Cues) จากแนวคิดของเบอร์โควิทซ์ (Berkowitz, 1964:unpaged) กล่าวว่าความคับข้องใจเป็นตัวที่ก่อให้เกิดความก้าวร้าว แต่การแสดงออกก้าวร้าวจะมากหรือน้อยนั้น ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม กล่าวคือแรงขับภายในจะต้องสัมพันธ์กับสถานการณ์ที่เข้ามากระตุ้น นั่นคือถ้าเกิดความคับข้องใจน้อยแต่มีสถานการณ์กระตุ้นมาก ก็เกิดความก้าวร้าวได้ หรือถ้าเกิดความสัมพันธ์ระหว่างความก้าวร้าวกับความคิดทางปัญญา Berkowitz & LePage (1967) พบว่าการได้เห็นปืนหรืออาวุธ ไม่ว่าจะเป็นรูปภาพหรือคำพูดที่พูดถึงอาวุธเพียงเล็กน้อย สามารถเพิ่มความคิดเกี่ยวกับความก้าวร้าวได้ (CA Anderson et al. 1998:unpaged) ในสถานการณ์อื่น ๆ ก็เช่นเดียวกัน เช่นการดูทีวีภาพยนตร์หรือการเล่นเกมที่มีความรุนแรง จะมีผลกระทบต่อความคิดของคนที่ได้เห็นหรือมีปฏิสัมพันธ์กับสถานการณ์นั้น ๆ (Anderson & Dill 2000; Bushman 1998:unpaged)

1.2.2 การกระตุ้น (Provocation) หมายถึง การหมิ่นประมาท การดูถูก ซึ่งเป็นความก้าวร้าวทางวาจา, ความก้าวร้าวทางร่างกาย, การบรรลุให้ถึงเป้าหมาย มีผลการวิจัยที่เกี่ยวกับการอยู่ในสถานที่ ที่มีความรุนแรงและมีความก้าวร้าวเป็นสถานที่ซึ่งมีคนพาล (Cowie et al. 2001; Folger & Baron. 1996: unpaged) พบว่าสามารถกระตุ้นให้เกิดความก้าวร้าวได้เช่นเดียวกัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับ Baron (1999) พบว่าการที่บุคคลได้พบเห็นความไม่ยุติธรรม มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความก้าวร้าว

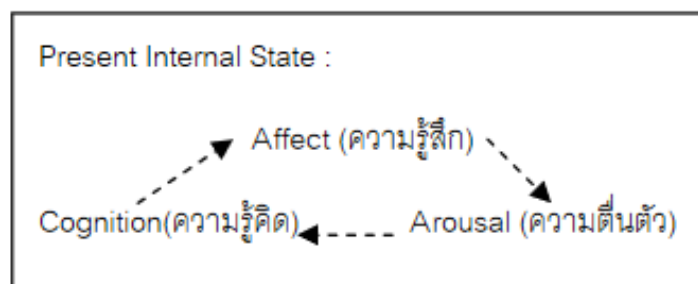
1.2.3 ความคับข้องใจ (Frustration) หมายถึง การขัดขวางไม่ให้บรรลุถึงเป้าหมาย โดยสิ่งที่เข้ามากระตุ้น (provocation) ก็จะเป็นส่วนหนึ่งของสาเหตุ ที่ทำให้เกิดความคับข้องใจเช่นกัน ในกรณีที่บุคคลถูกขัดขวางไม่ให้บรรลุเป้าหมาย ความคับข้องใจนี้ก็จะเป็นส่วนหนึ่ง ที่สนับสนุนให้เกิดหรือเพิ่มความก้าวร้าวได้ (e.g., Dill & Anderson 1995: unpaged) แต่ความคับข้องใจไม่ใช่สิ่งที่มีความเข้มแข็งพอ ที่จะทำให้เกิดความก้าวร้าวเพียงอย่างเดียว ยังมีสาเหตุอื่นที่ทำให้เกิดความคับข้องใจได้เช่นกัน (Marcus-Newhall et al. 2000; Pederson et al. 2000: unpaged)

1.2.4 การได้รับบาดเจ็บและความไม่ได้รับความสะดวกสบาย Berkowitz (1993) พบว่าเหตุการณ์ที่มีสิ่งเร้าที่มิใช่อารมณ์ เช่น ความร้อน เสียงดัง และความไม่สะดวกสบายสามารถเพิ่มความก้าวร้าวได้ ความไม่สะดวกสบายทั่ว ๆ ไป เช่น การนั่งในห้องที่มีอากาศร้อน ซึ่งภาวะการณ์เช่นนี้ จะส่งผล

กระทบต่อความรู้สึก ความคิด และกระบวนการของการปลุกกระตุ้นต่อความก้าวร้าวให้ทำงานได้อย่างทันทีทันใด เหมือนกับเป็นการตอบสนองโดยอัตโนมัติ

1.2.5 ยาหรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์และคาเฟอีน ก็จะส่งผลกระทบโดยตรงต่อความก้าวร้าวโดยสามารถทำให้เพิ่มความก้าวร้าวได้เช่นเดียวกัน (Bushman.1993: unpagged) นอกจากนี้ Bushman (1997) พบว่ายาหรือเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ จะเป็นปัจจัยที่จะทำให้เกิดความก้าวร้าวได้ง่ายขึ้น เมื่ออยู่ในสถานการณ์ เช่น ความคับข้องใจ

ส่วนที่ 2 Routes เป็นส่วนของการประมวลผล หรือกระบวนการภายในตัวบุคคลผู้รับสาร 3 ส่วน ได้แก่ Cognitive Affect และ Arousal ซึ่งเป็นตัวแปรที่เกิดมาจากการกระบวนการภายใน และกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม เช่น คุณลักษณะก้าวร้าวของบุคคล และความเชื่อมโยงระหว่างฉากก้าวร้าวในภาพยนตร์กับการเรียนรู้หรือความคิดภายใน (Anderson 1997)



ภาพประกอบ 5 (ROUTE) แสดงรายละเอียดของกระบวนการภายในตัวบุคคลก่อนการตัดสินใจในการแสดงพฤติกรรม

2.1 Cognitive (ความรู้คิด) เป็นการเรียนรู้จากตัวอย่างโดยการสังเกตพฤติกรรมของผู้อื่น หรือเรียกว่าการสังเกตตัวแบบ การสังเกตตัวแบบนี้ผู้สังเกตจะเรียนรู้กลวิธีในการแสดงพฤติกรรมในเวลาต่อมา นอกจากพฤติกรรมของตัวแบบ ตามทฤษฎีของแบนดูราเชื่อว่า การเรียนรู้จากการสังเกตต้องรวมตัวแปร กระบวนการทางปัญญาด้วย การสังเกตจึงส่งผลให้บุคคลคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น เช่น การสังเกตตัวแบบที่ได้รับการเสริมแรงทางอ้อม (Vicarious reinforcement) กระบวนการทางปัญญาทำให้บุคคลคาดหวังผลกระทบที่จะได้รับ ถ้าตนแสดงพฤติกรรมเช่นนั้นบ้าง ความคาดหวัง จึงเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมที่สำคัญ การสังเกตจะประกอบไปด้วย

2.1.1 Hostile thought หรือ ตัวแปรบางตัว ที่กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าว มีความสัมพันธ์กับความคิดภายใน ความถี่ของสิ่งเร้าที่เข้ามากระตุ้น จะทำให้ผู้ถูกกระตุ้นบันทึกเหตุการณ์

และรับเข้ามาในความคิด และความจำ ด้วยเหตุนี้เองผลจากสถานการณ์ที่เข้ามากระตุ้นอย่างทันทีทันใด ก็จะสามารถทำให้เกิดความคิดได้ในช่วงระยะเวลาอันสั้น (วัชรินทร์ จามจุรี (2550) อ้างอิงจาก e.g., Bargh et al. 1988 ; Sedikides & Skowronski. 1990: unpagged) ซึ่งการเกิดความคิดเพียงชั่วขณะนี้เรียกว่า priming ยกตัวอย่างเช่น สื่อก้าวร้าว เช่น เกม ก็สามารถทำให้เกิด priming ได้ เช่น ในขณะที่มีศัตรูเข้ามาทำร้ายก็จะเกิด priming ที่ตอบสนองต่อการทำร้ายนั้น

2.1.2 Scripts เมื่อเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงหรืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีความก้าวร้าว จะเกิดการเรียนรู้ว่าความก้าวร้าวรุนแรงนั้นมีลักษณะอย่างไร Scripts จะรวมเอารายละเอียดของพฤติกรรมในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำกัน เมื่อเกิดบ่อยขึ้นก็จะกลายเป็นแบบแผนของพฤติกรรม และยังสามารถเปลี่ยนความคาดหวังและเจตนาของบุคคลในการแสดงพฤติกรรมซึ่งก่อให้เกิดความสำคัญในพฤติกรรมทางสังคมอีกด้วย

Scripts จากที่ Huesmann (1998) กล่าวว่า เมื่อเด็กมีการเปิดรับสื่อรุนแรง หรืออยู่ในสภาพแวดล้อมที่ก้าวร้าว พวกเขาจะเรียนรู้ว่าความก้าวร้าวรุนแรงนั้นมีลักษณะอย่างไร เช่น หากเด็กเปิดรับสื่อจำพวกหนังสือสงครามการฆ่ากันในหนังสือ การต่อสู้ เด็กก็จะเรียนรู้ความรุนแรงจากสื่อเหล่านี้ หรือจากเพื่อน และบุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวก็เช่นกัน เด็กจะเกิดกระบวนการประมวลผลขั้นพื้นฐาน ของการพัฒนาการทางสติปัญญา เรียนรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมชั้นนำของความก้าวร้าว หากเด็กได้เห็นการแสดงพฤติกรรมในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งแล้ว เด็กก็จะแสดงพฤติกรรมโต้ตอบต่อสถานการณ์ หรือกับพฤติกรรมนั้นอย่างไร แสดงว่าเกิดการเรียนรู้ขึ้น เช่นครั้งแรกที่เห็นเพื่อนพูดจาหยาบคายกันในกลุ่ม ต่อมาเมื่อเข้ากลุ่มจึงพูดจาหยาบคายกับเพื่อนด้วย นอกจากนั้น Scripts ยังสามารถทำให้เกิดการลำเอียง ของการระบุเหตุของความก้าวร้าว ซึ่งจะไปมีความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมชั้นนำความก้าวร้าวได้เช่นกัน (Crick & Dodge 1994;Dodge & Coie 1987:unpagged) เช่น เด็กที่หกล้มเนื่องจากสะดุดขาเพื่อน หากเด็กคนนั้นมีความลำเอียงของการระบุเหตุของความก้าวร้าว (เกิดจากเด็กเคยได้รับประสบการณ์ ที่เพื่อเคยแกล้งแบบเดียวกันนี้) ก็จะเข้าใจว่าเพื่อนคนนั้นหาเรื่องทะเลาะวิวาทเป็นต้น

Scripts จะรวมเอารายละเอียดของพฤติกรรมในสถานการณ์ที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ กัน เมื่อเกิดบ่อยขึ้น ก็จะกลายเป็นแบบแผนของพฤติกรรม (Ableson 1981; Schank & Abelson 1977:unpagged) ยิ่งไปกว่านั้น script ยังสามารถเปลี่ยนความคาดหวัง และเจตนาของบุคคลในการแสดงพฤติกรรม ซึ่งก่อให้เกิดความสำคัญในพฤติกรรมทางสังคมอีกด้วย (Anderson 1983; Anderson & Godfrey 1987; Marsh et al.1998:unpagged) ยกตัวอย่างเช่น บุคคลคาดหวังว่าจะแก้ปัญหาเหตุการณ์ที่มีการขัดแย้งด้วยความก้าวร้าว ก็จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว หรือคาดหวังว่าบุคคลอื่นจะต้องแสดงความก้าวร้าวในการแก้ปัญหาด้วยเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับการทดลองของบุชแมนและแอนเดอร์สัน (Bushman and Anderson.2001:unpagged) ที่ได้ทำการทดลองกับนักเรียนในวิทยาลัยจำนวน 224 คนเป็นชายและหญิงอย่างละ 112 คน โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกให้เล่นเกมรุนแรง อีกกลุ่มหนึ่งให้เล่นเกมไม่รุนแรงหลัง

จากนั้นให้อ่านแบบสอบถามที่เป็นเหตุการณ์ที่แสดงความขัดแย้งกัน แล้วให้เด็กตอบว่า จะทำ พูด คิด หรือรู้สึกกับเหตุการณ์อย่างไร ต่อไป ผลปรากฏว่าเด็กที่เล่นเกมรุนแรง จะตอบในลักษณะที่จะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวในการแก้ปัญหา มีความคิดและความรู้สึกโกรธต่อความขัดแย้งนั้นมากกว่าเด็กที่ไม่เล่นเกมรุนแรง จะเห็นได้ว่าการแสดงพฤติกรรมตามสถานการณ์และพฤติกรรมชี้นำ (scripts) จะมีส่วนเชื่อมโยงไปยังหน่วยความจำที่มีอยู่เดิม ดังนั้นยิ่งเกิดพฤติกรรมเหล่านั้นบ่อยครั้งเท่าไรยิ่งเพิ่มการเชื่อมโยงนี้ให้เข้มข้นมากขึ้นตามไปด้วย ในกรณีเดียวกัน หากเด็กได้เห็นสื่อก้าวร้าวรุนแรงในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น การต่อสู้ในเกมส์ที่มีฉาก (สถานการณ์) ไม่ซ้ำกัน หรือการได้เห็นพฤติกรรมก้าวร้าวในชีวิตประจำวันจากเพื่อน บุคคลในครอบครัวที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวเด็กก็จะจำและบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ นั้นไว้แล้วเอาไปเชื่อมโยงกันในความจำ กับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เคยเห็นมา และจะถูกเก็บไว้ในรูปของสัญลักษณ์ภายในสมอง หรือเป็นสัญลักษณ์ทางภาษา ซึ่งสามารถใช้ในการอ้างอิงในอนาคตต่อไป ส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้ในอนาคต

2.2 Affect (ความรู้สึก) เป็นตัวแปรหนึ่งทำให้เกิดผลต่อพฤติกรรม ซึ่งมีองค์ประกอบและรูปแบบของการเกิดพฤติกรรมดังต่อไปนี้

2.2.1 Mood and emotion หรือ อารมณ์และความรู้สึก ตัวแปรที่ส่งผลโดยตรงต่อความรู้สึกจะถูกสร้างขึ้นหลังการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวออกไปแล้ว ยกตัวอย่างเช่น การบาดเจ็บจะเพิ่มความโกรธและความมั่งร้าย (วัชรินทร์ จามจุรี (2550) อ้างอิงจาก Berkowitz. 1993 ; K.B. Anderson et al. 1998: unpagged) การอยู่ในสภาวะที่มีความไม่สะดวกสบายสามารถเพิ่มความรู้สึกด้านลบทั้งในระดับที่ไม่มีความรุนแรงถึงระดับที่มีความรุนแรง ดังนั้นในตัวบุคคลหนึ่งจะมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกที่มั่งร้ายหลายรูปแบบ

2.2.2 Expressive motor response หรือ แรงขับต่อการตอบสนองเป็นการตอบสนองทางความรู้สึกที่เกิดขึ้นโดยอัตโนมัติซึ่งเป็นการแสดงออกที่เกิดขึ้นทางสีหน้าที่ได้รับบาดเจ็บอย่างกะทันหัน หรือแม้แต่การแสดงอาการเจ็บปวดจากการที่ได้รับบาดเจ็บของเด็กทารกแรกเกิด (วัชรินทร์ จามจุรี (2550) อ้างอิงจาก citing Izard. 1991. pp.245) ซึ่งจะมีการตอบสนองที่ชัดเจนสอดคล้องกับงานวิจัยของ Berkowitz (1993) ซึ่งพบว่าหากบุคคลประสบกับเหตุการณ์ที่มีสิ่งเร้าโดยตรง จะทำให้เกิดการกระตุ้นต่อแรงขับทางความก้าวร้าว ที่ส่งผลไปยังการแสดงความรู้สึกออกทางสีหน้า ซึ่งการแสดงออกทางสีหน้าเช่นนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของโครงสร้างทางความรู้ ในแต่ละบุคคล เช่น บางคนสามารถระงับการแสดงออกทางสีหน้านี้ได้ แม้ว่าจะตกอยู่ในสถานการณ์ที่มากระตุ้นต่อแรงขับทางความก้าวร้าว และหากบุคคลตกอยู่ในสภาพการณ์รุนแรง หรือก้าวร้าวซ้ำ ๆ กัน ความรู้สึกต่อสภาพการณ์นั้นอาจเป็นความรู้สึกเฉยเมย หรือไม่มีความรู้สึกใด ๆ เรียกว่ามีการลดความรู้สึกต่อความก้าวร้าว ซึ่งหมายถึงการแผ่ขยายของความรุนแรงที่ทำให้การตอบสนองต่อความก้าวร้าวในด้านความกลัวลดลง ถึงแม้ว่าความรุนแรงจะอยู่ในระดับที่

เพิ่มขึ้น (วัชรินทร์ จามจุรี (2550) อ้างอิงจาก citing Drabman and Thomas. 1974; Thomas et al.,1977) เช่นความรู้สึกเฉยเมยต่อการทะเลาะวิวาท เป็นต้น

2.3 Arousal (ความตื่นตัว) สภาวะร่างกายที่เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในหลายด้าน เช่น อัตราการเต้นของหัวใจ เลือดสูบฉีดแรงขึ้นเป็นผลให้บุคคลมีความร้อนผ่าวที่บนใบหน้า ความตื่นตัวนี้สามารถวัดได้ด้วยเครื่องวัดทางสรีระหลายชนิด เช่น การวัดอัตราเต้นของหัวใจ หรือระดับการสูบฉีดโลหิต คนส่วนมากได้รับประสบการณ์การถูกโจมตีด้วยวาจาหรือการทำร้ายร่างกายจะเกิดความตื่นตัวและพร้อมจะตอบสนองเป็นความก้าวร้าวได้

ความตื่นตัว หมายถึง สภาวะร่างกายที่เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในหลายด้าน เช่น หัวใจเต้นเร็วขึ้น เลือดสูบฉีดแรงขึ้น ซึ่งเป็นผลให้บุคคลมีความร้อนผ่าวขึ้นที่ใบหน้า ความตื่นตัวนี้สามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือทางสรีระหลายชนิด เช่น วัดอัตราการเต้นของหัวใจ หรือระดับการสูบฉีดโลหิต คนส่วนมากที่ประสบกับสภาพการณ์ที่ได้รับการโจมตีด้วยวาจา และการทำร้ายร่างกายจะเกิดความตื่นตัว และพร้อมที่จะตอบสนองเป็นความก้าวร้าวได้ อากาศที่ร้อนสามารถเพิ่มอัตราการเต้นของหัวใจ ในขณะที่ก็จะไปลดการตื่นตัวในเวลาเดียวกัน เหตุนี้เองที่เป็นสิ่งชี้ให้เห็นว่าความร้อน อาจเพิ่มความก้าวร้าวในส่วนของกระบวนการภายในตัวบุคคลก่อนที่จะแสดงพฤติกรรม (Route) (วัชรินทร์ จามจุรี (2550) อ้างอิงจาก Anderson et al.2000: unpagged)

ทั้ง Cognitive, Affect และ Arousal จะมีการติดต่อเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน (Interconnection) ซึ่งสาเหตุของพฤติกรรมที่เกิดจากความคิด และความตื่นตัว (Cognition and Arousal) จะไปกระตุ้นความรู้สึก (Affect) และเกิดกระบวนการทางด้านความคิดในสมองหลาย ๆ ครั้ง (วัชรินทร์ จามจุรี (2550) อ้างอิงจาก Schachter; & Singer 1962 and William James 1890) ในขณะเดียวกันความรู้สึกก็จะไปกระตุ้นความคิดและความตื่นตัว (Bower. 1981) มีงานวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าบุคคลมักจะใช้สถานะความรู้สึกในการบังคับ หรือเป็นตัวชี้้นำการตัดสินใจ และแสดงออกต่อสิ่งเร้าที่เข้ากระตุ้น เกิดเป็นพฤติกรรม (วัชรินทร์ จามจุรี (2550) อ้างอิงจาก Forgas 1992, Schwarz & Clore 1996) และพฤติกรรมที่แสดงออกมาสามารถอธิบายจากกระบวนการต่าง ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการแสดงออก ทั้งที่เป็นการแสดงออกโดยไตร่ตรองและโดยอัตโนมัติที่ยากเกินกว่าจะควบคุมได้ (วัชรินทร์ จามจุรี (2550) อ้างอิงจาก e.g., Robinson 1998; Smith; & Lazarus 1993: unpagged)

ส่วนที่ 3 Outcomes เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกมาของบุคคล จะเป็นผลที่เกิดจากตัวแปรที่ผ่านเข้ามาในส่วนของกระบวนการประเมินและตัดสินใจ (Appraisal & Decision Process) ซึ่งมีส่วนสัมพันธ์กับความคิด ความรู้สึกและความตื่นตัว ในทันทีที่มีการประเมินสถานการณ์เพื่อจะแสดงพฤติกรรมทั้งในสถานการณ์ที่มีหรือไม่มีสิ่งเร้าเข้ามากระตุ้น คุณลักษณะของบุคคลในแต่ละคนจะมีส่วนเข้ามามีผลในการ

เกิดพฤติกรรมด้วยเช่นกันโดยผลตอบสนองหรือผลลัพธ์จากกระบวนการภายในของบุคคล ผลลัพธ์ที่ออกมามี 2 ประการอันได้แก่ความสำคัญและเป็นที่น่าพอใจหรือไม่ ซึ่งมีการแสดง 2 ประเภทดังนี้

3.1 Thoughtful action การแสดงออกโดยการใช้ความคิด การกระทำอย่างรอบคอบที่ไตร่ตรอง มีระบบของการประเมินซ้ำ (Reappraisal) ในตัวความคิดของแต่ละบุคคล

3.2 Impulsive action การแสดงออกอย่างทันทีทันใด การกระทำที่ไม่ได้ยั้งคิด

องค์ประกอบของกระบวนการในแนวคิดนี้มีสิ่งที่น่าสนใจคือ Social Encounter ที่เรียกว่าการเผชิญหน้าหรือการพบสังคม เช่น ถ้าบุคคลเคยได้รับประสบการณ์จากความก้าวร้าวที่เข้ามากระตุ้นหรือการได้เห็นการตอบสนองจากตัวแบบแล้วมีการแสดงพฤติกรรมออกมาต่อสถานการณ์นั้นตามการเรียนรู้ในอดีตก็เท่ากับว่าเด็กได้เรียนรู้ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นและพร้อมที่จะตอบสนองได้อย่างทันทีทันใดต่อสถานการณ์เดียวกันนี้

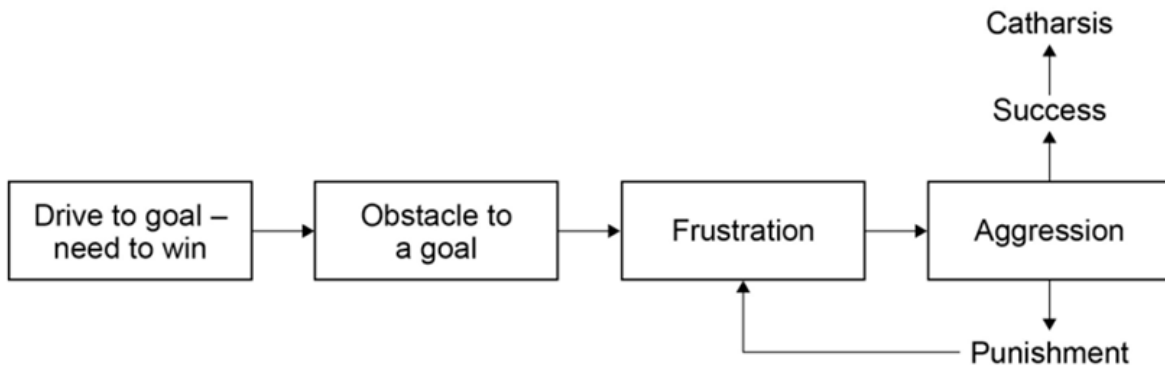
สมมติฐานความก้าวร้าวที่มาจากความคับข้องใจ (Frustration-Aggression Hypothesis)

สมมติฐานความก้าวร้าวที่มาจากความคับข้องใจ (Frustration-Aggression Hypothesis)

ทฤษฎีนี้มาจากความเชื่อของดอลลาร์ด และมิลเลอร์ (Dollard and Miller. 1939) เชื่อว่าความคับข้องใจ คือ ความรู้สึกที่เกิดจากการที่บุคคลถูกขัดขวางไม่ให้บรรลุความสำเร็จ ซึ่งย่อมก่อให้เกิดความก้าวร้าวได้ เมื่อถูกขัดใจจะเกิดภาวะคับข้องใจ ซึ่งจะถูกละสมไว้ทีละเล็กทีละน้อยจนในที่สุดก็เกิดเป็นความก้าวร้าวได้ และผู้ที่เกิดภาวะคับข้องใจจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อคนที่ทำให้เกิดความคับข้องใจนั่นเอง

ความคับข้องใจก็เป็นสาเหตุสำคัญอีกประการหนึ่งที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการรังแกผู้อื่น โดยความคับข้องใจเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้น เนื่องจากไม่สามารถตอบสนองความต้องการหรือไม่สามารถทำตามที่เป็นปรารถนา อาจเป็นเพราะมีอุปสรรคหรือมีความขัดแย้งบางอย่าง จนทำให้เกิดความขุ่นเคืองใจหรือความคับข้องใจ (เกษตรชัย และหิมา, วารสารศิลปศาสตร์ ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 : 67 อ้างอิงจาก Dollard & Miller 1939) ซึ่งเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะแรงขับในการแสดงพฤติกรรมที่เสมือนแรงกดดันของน้ำที่อยู่ใก้ตามน้ำที่กำลังเดือด ถ้าพลังความคับข้องใจสะสมมากขึ้นต้องมีการระบายออกมา โดยการแสดงพฤติกรรมรังแกผู้อื่น (เกษตรชัย และหิมา, วารสารศิลปศาสตร์ ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 : 67 อ้างอิงจาก Sheras, 2002; Woodsa & Wolkeb, 2004)

นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับความผิดหวังที่เป็นสาเหตุของความก้าวร้าวของนักกีฬา ซึ่งการวิจัยทางการกีฬา ในหัวข้อเรื่อง Optimising Performance and Evaluating Contemporary Issues within Sport (Mark scheme, 2016) ที่ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าในระหว่างการแข่งขันผู้เล่นอาจจะเกิดอาการตื่นเต้นส่งผลต่อความผิดพลาดในการเล่น ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเอาชนะเกมกีฬา และแสดงพฤติกรรมการกระทำที่ก้าวร้าว



ภาพประกอบ 6 Optimising Performance and Evaluating Contemporary Issues within Sport
(Mark scheme,2016)

ทฤษฎีการเชื่อมโยงทางปัญญาแนวใหม่ (Cognitive Neoassociation Theory)

ในปี 1984 Berkowitz ได้กล่าวไว้ว่าความคิดก้าวร้าว, อารมณ์, และแนวโน้มของพฤติกรรมเชื่อมโยงเข้าด้วยกันเป็นเครือข่ายในความทรงจำ การทำงานของเครือข่ายจะเริ่มจากความคิดหนึ่งที่ได้รับกระตุ้นแล้วแพร่กระจายไปยังความคิดอื่นที่เชื่อมโยงกันอยู่ ดังนั้นเมื่อความคิดหนึ่งเกี่ยวกับความก้าวร้าวได้รับการกระตุ้น กลุ่มความคิดอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดก้าวร้าวก็จะได้รับการกระตุ้นไปด้วย และเมื่อกลุ่มความคิดที่เกี่ยวกับความก้าวร้าวได้รับการกระตุ้นบ่อย ๆ การเชื่อมโยงของกลุ่มความคิดก็จะมีพลังแข็งแกร่งขึ้น ทำให้ความคิดสามารถเชื่อมโยงได้อย่างรวดเร็วและถูกกระตุ้นได้ง่ายขึ้น

2.2 ตัวแปรในงานวิจัย

ตัวแปรต้น พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS)

- ความถี่และระยะเวลาในการเล่นเกม
- ระดับความรุนแรงของเกม

ปัจจัยด้านองค์ประกอบส่วนบุคคล

- ความรุนแรงในครอบครัว
- ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน
- เจตคติต่อความก้าวร้าวรุนแรง

ตัวแปรคนกลาง Routes เป็นส่วนของการประมวลผลภายในตัวบุคคล

- Cognitive (ความรู้คิด) เช่นมีความคิดมั่วร้าย เปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรมนั้น
- Affect (ความรู้สึ) อารมณ์ความรู้สึกและการตอบสนองต่อสิ่งเร้า

- Arousal (ความตื่นตัว) ความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในหลายด้าน เช่น อัตราการเต้นของหัวใจ เลือดสูบฉีดแรง
- Frustration (ความผิดหวัง) ความผิดหวังจากความพ่ายแพ้ในเกม หรือความไม่พอใจปัจจัยอื่น ๆ ที่ขัดขวางการเล่นเกม

ตัวแปรตาม Aggressive behavior (พฤติกรรมความก้าวร้าวรุนแรง)

2.3 สมมติฐานงานวิจัย

สมมติฐานที่ 1 พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม

สมมติฐานที่ 2 พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านอารมณ์และความรู้สึก

สมมติฐานที่ 3 พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว

สมมติฐานที่ 4 พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความคับข้องใจ

สมมติฐานที่ 5 ความรุนแรงในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม

สมมติฐานที่ 6 ความรุนแรงในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านอารมณ์และความรู้สึก

สมมติฐานที่ 7 ความรุนแรงในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว

สมมติฐานที่ 8 ความรุนแรงในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความผิดหวังคับข้องใจ

สมมติฐานที่ 9 ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม

สมมติฐานที่ 10 ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านอารมณ์และความรู้สึก

สมมติฐานที่ 11 ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว

สมมติฐานที่ 12 ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความคับข้องใจ

สมมติฐานที่ 13 เจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม

สมมติฐานที่ 14 เจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านอารมณ์และความรู้สึก

สมมติฐานที่ 15 เจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว

สมมติฐานที่ 16 เจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความคับข้องใจ

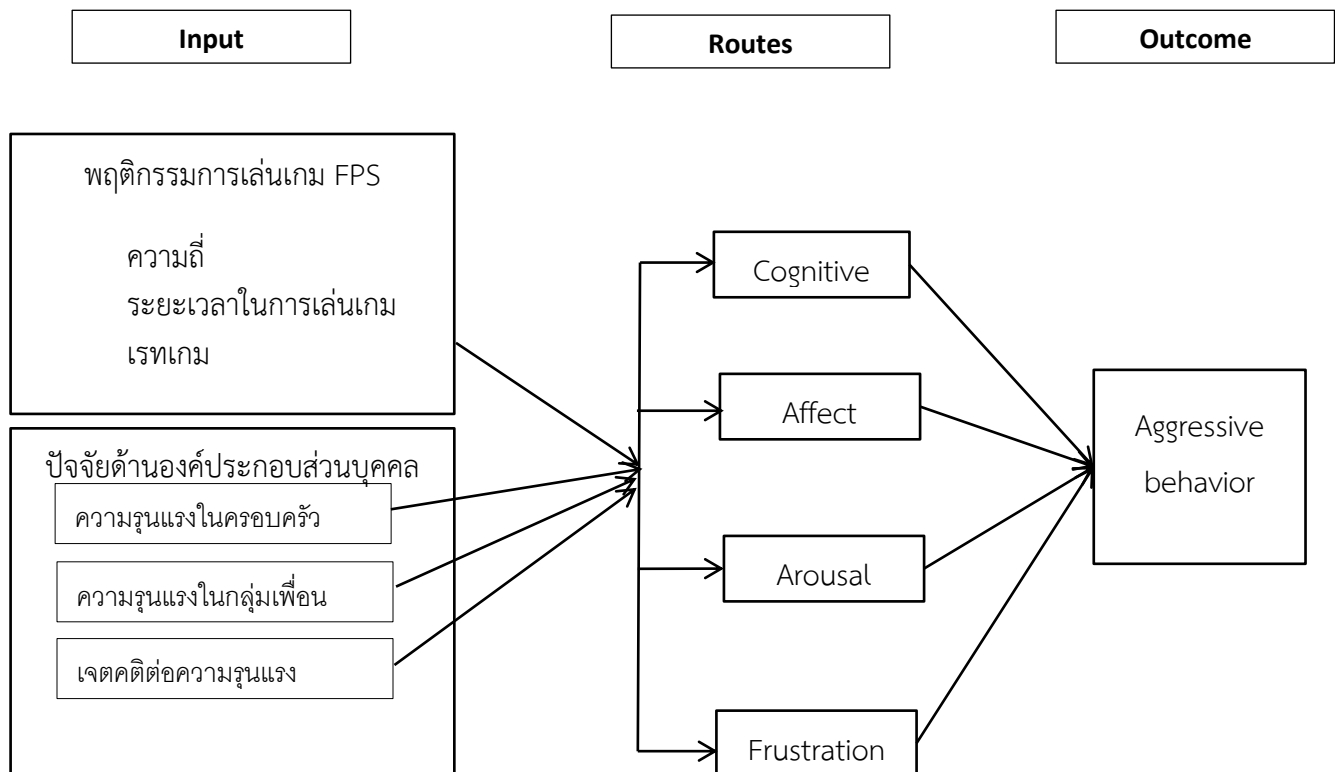
สมมติฐานที่ 17 การเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรมมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว

สมมติฐานที่ 18 อารมณ์และความรู้สึกมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว

สมมติฐานที่ 19 ความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัวมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว

สมมติฐานที่ 20 ความคับข้องใจมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว

2.4 กรอบแนวคิดงานวิจัย



บทที่ 3 วิธีการวิจัย

3.1 กลุ่มประชากรตัวอย่าง

- 1.) ประชากรเป็นสมาชิกในเฟสบุ๊ก official page (Thailand) ของเกม FPS ดังต่อไปนี้
 - 1.1) Garena Free Fire (@freefireth)
 - 1.2) PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (@PUBG.TH.Official)
 - 1.3) Garena Call of Duty Mobile (@codmTH)
 - 1.4) VALORANT Thailand (@VALORANTth)
 - 1.5) CounterStrike: GO Thailand (@CSGOThailand)
- 2.) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาในการวิจัยนี้ คือกลุ่มคนที่เล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) ที่อายุมากกว่า 7 ปี แต่ไม่เกิน 18 ปี
- 3.) กลุ่มตัวอย่างต้องเข้าร่วมงานวิจัยอย่างสมัครใจ ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) และใช้การบอกต่อ (Snowball Sampling) ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์

จากข้อมูลกลุ่มประชากรคือผู้ที่ซึ่งเป็นสมาชิกในเฟสบุ๊ก official page (Thailand) ของเกม FPS ซึ่งกลุ่มประชากรเป็นสมาชิกในเฟสบุ๊ก official page (Thailand) ของเกม FPS ดังต่อไปนี้ (ข้อมูล ณ วันที่ 01 สิงหาคม 2563)

- 1.1) Garena Free Fire (@freefireth)จำนวนผู้ติดตาม 20,125,596 คน
- 1.2) PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (@PUBG.TH.Official) จำนวนผู้ติดตาม 3,512,471 คน
- 1.3) Garena Call of Duty Mobile (@codmTH) จำนวนผู้ติดตาม 981,781 คน
- 1.4) VALORANT Thailand (@VALORANTth) จำนวนผู้ติดตาม 61,199 คน
- 1.5) CounterStrike: GO Thailand (@CSGOThailand) จำนวนผู้ติดตาม 29,951 คน

จากจำนวนประชากรตัวอย่าง 24,710,998 คน การศึกษาครั้งนี้จะ ใช้สูตรการคำนวณกลุ่มตัวอย่างของ Khazanie(1996:403) ที่ได้เสนอสูตรคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างไว้ให้ใช้งานในกรณีที่ศึกษาค่าเฉลี่ยประชากรแต่ไม่ทราบจำนวนประชากร (หรือประชากรมีจำนวนมากตั้งแต่ 30,000 คนไปจนถึงจำนวนอนันต์ก็สามารถใช้สูตรนี้ได้) คือ

$$n = \left(\frac{Z_{\alpha/2} \sigma}{E} \right)^2$$

โดยกำหนดให้

- n = จำนวนสมาชิกกลุ่มตัวอย่าง
 Z = 1.96 สำหรับระดับความเชื่อมั่นที่ 95% (ระดับ 0.05)
 P = สัดส่วนของประชากรที่ผู้วิจัยกำหนดจะสุ่ม
 E = ระดับความคลาดเคลื่อนที่ยอมรับได้ มีค่าเท่า 0.05

แทนค่าในสูตร จะได้

$$n = (0.5) (1-0.5) (1.96)^2 / (0.05)^2$$

$$= \sim 384.16 = 385 \text{ ตัวอย่าง}$$

ขนาดกลุ่มตัวอย่างบุคคลทั่วไป จำนวน 385 คน โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างสำรอง 15 คน รวมเป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 400 คน

3.2 เครื่องมือในการวิจัย

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Research Survey) เครื่องมือในการวิจัยคือแบบสอบถามออนไลน์ ซึ่งจะแบ่งออกเป็น 4 ส่วน ดังนี้

- 1) แบบสอบถามข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เพศ อายุ การศึกษา ระยะเวลาที่ใช้ในการเล่นเกมนตอัสปดาร์ห์ เกมที่เล่น ระดับความรุนแรงของเกมที่ใช้เล่น
- 2) แบบสอบถามเกี่ยวกับปัจจัยด้านองค์ประกอบส่วนบุคคล เพื่อวัดความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน และเจตคติและความเชื่อต่อความก้าวร้าวส่วนบุคคล

- แบบวัดความรุนแรงในครอบครัวและแบบวัดความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน อ้างอิงและดัดแปลงมาจาก ปริญญาธิพนธ์ เรื่องศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับปัจจัยภายนอกที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร(ฝ่ายประถม) ปี 2550

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 - 5.00	มีความรุนแรงในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนสูงมาก
3.51 - 4.50	มีความรุนแรงในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนสูง
2.51 - 3.50	มีความรุนแรงในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนปานกลาง
1.51 - 2.50	มีความรุนแรงในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนต่ำ
1.00 - 1.50	มีความรุนแรงในครอบครัวและกลุ่มเพื่อนต่ำมาก

- แบบวัดเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว อ้างอิงจากแบบวัดเจตคติที่มีต่อพฤติกรรมก้าวร้าวซึ่งดัดแปลงมาจากเอกสารประกอบการประชุมปฏิบัติการสร้างเครื่องมือวิจัยเรื่องปัจจัยทางจิตสังคมกับพฤติกรรมก้าวร้าวของวัยรุ่นในสถานศึกษา

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 - 5.00	มีเจตคติที่มีความก้าวร้าวสูงมาก
3.51 - 4.50	มีเจตคติที่มีก้าวร้าวสูง
2.51 - 3.50	มีเจตคติที่มีความก้าวร้าวปานกลาง
1.51 - 2.50	มีเจตคติที่มีความก้าวร้าวต่ำ
1.00 - 1.50	มีเจตคติที่มีก้าวร้าวต่ำมาก

3) ปัจจัยด้านกระบวนการภายในตัวบุคคล อ้างอิงและดัดแปลงมาจาก ปริญญาณิพนธ์ เรื่อง ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับปัจจัยภายนอก ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร(ฝ่ายประถม) ปี 2550 และ อ้างอิงดัดแปลงแบบสอบถามด้านความรู้สึก Positive and Negative Affect Schedule (PANAS; Watson, Clark, & Tellegen, 1988)

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 - 5.00	มีกระบวนการภายในตัวบุคคลที่ส่งผลต่อการแสดงความก้าวร้าวสูงมาก
3.51 - 4.50	มีกระบวนการภายในตัวบุคคลที่ส่งผลต่อการแสดงความก้าวร้าวสูง
2.51 - 3.50	มีกระบวนการภายในตัวบุคคลที่ส่งผลต่อการแสดงความก้าวร้าวปานกลาง
1.51 - 2.50	มีกระบวนการภายในตัวบุคคลที่ส่งผลต่อการแสดงความก้าวร้าวต่ำ
1.00 - 1.50	มีกระบวนการภายในตัวบุคคลที่ส่งผลต่อการแสดงความก้าวร้าวต่ำมาก

4) แบบสอบถามพฤติกรรมความก้าวร้าว ฉบับภาษาไทยซึ่งปรากฏในงานวิจัยของสรารุช กุสุมรัมย์ , นฤพนธ์ วงศ์จตุรภัทร และเสกสรรค์ ทองคำบรรจง (2015) พัฒนามาจากแบบสอบถามพฤติกรรมความก้าวร้าว (Aggression questionnaire: AQ) Byrant และ Smith ในปี 2001 มีทั้งหมด 16 ข้อ มีลักษณะแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ เริ่มตั้งแต่ระดับ 1 (ไม่ใช่ตัวฉันเลย) จนถึงระดับ 5 (ใช่ตัวฉันที่สุด) แบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบ แต่ละองค์ประกอบมี 4 ข้อคำถาม ดังนี้

- 1) องค์ประกอบความก้าวร้าวทางร่างกาย (Physical aggression)
- 2) องค์ประกอบความก้าวร้าวทางคำพูด (Verbal aggression)
- 3) องค์ประกอบความก้าวร้าวแบบมุ่งทำร้าย (Hostility)
- 4) องค์ประกอบความโกรธแค้น (Anger)

ค่าเฉลี่ย	ความหมาย
4.51 - 5.00	มีความก้าวร้าวสูงมาก
3.51 - 4.50	มีความก้าวร้าวสูง
2.51 - 3.50	มีความก้าวร้าวปานกลาง
1.51 - 2.50	มีความก้าวร้าวต่ำ
1.00 - 1.50	มีความก้าวร้าวต่ำมาก

ตารางที่ 3.1 แสดงค่าความเชื่อมั่นสัมประสิทธิ์แอลฟา (Cronbach's Alpha)

จากแบบสอบถามที่ได้ทำการทดสอบเก็บข้อมูลจากกลุ่มประชากรตัวอย่าง จำนวน 40 ราย (มี 11 ตัวแปร คำถามทั้งหมด 48 คำถาม)

ตัวแปร	Cronbach's Alpha	N of Items
ความรุนแรงในครอบครัว	0.842	4
ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน	0.861	4
เจตคติและความเชื่อต่อความก้าวร้าว (Aggressive belief & Attitudes)	0.913	8
ความรู้คิดภายในตัวบุคคลต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (Cognition)	0.884	4
ความรู้สึภายในตัวบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (Affect)	0.804	4
ภาวะความตื่นตัวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (Arousal)	0.770	4
ความก้าวร้าวที่มาจากความคับข้องใจ (Frustration)	0.890	4
องค์ประกอบความก้าวร้าวทางร่างกาย (Physical Aggression)	0.799	4
องค์ประกอบความก้าวร้าวทางวาจา (Verbal Aggression)	0.781	4
องค์ประกอบความโกรธแค้น (Anger)	0.730	4
องค์ประกอบความก้าวร้าวแบบมุ่งร้าย (Hostility)	0.819	4

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ค้นคว้าได้ทำการติดต่อผู้ดูแลเพจเกม FPS ใน Facebook เพื่อให้ช่วยประชาสัมพันธ์และกระจายแบบสอบถามให้แก่กลุ่มผู้ตัวอย่าง โดยจะมีการสุ่มแจกของรางวัลเป็นบัตรเติมเกมเพื่อดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย

การวิเคราะห์ข้อมูลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ได้นำข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการตอบแบบสอบถามมาวิเคราะห์ด้วยซอฟต์แวร์สถิติ SPSS เพื่อนำเสนอและสรุปผลการวิจัย

การให้รหัสข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Analysis) เพื่อวัดระดับว่าเห็นด้วยกับปัจจัยต่างๆ อย่างไรในลักษณะมาตราส่วนการประเมินค่าทัศนคติ (Rating Scale)

ทฤษฎีในการวิจัยจะใช้สถิติทดสอบคือ การวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis) โดยใช้สถิติการถดถอยอย่างง่าย (Simple Regression) เป็นพื้นฐานโดยใช้โปรแกรม IBM SPSS AMOS ในการวิเคราะห์เพื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแปรอิสระ(ตัวแปรต้น) ตัวแปรตาม ตัวแปรคั่นกลาง โดยทำการทดสอบความสอดคล้องของข้อมูลกับกรอบงานวิจัย ผู้วิจัยทำการตัดคำถามออกเพื่อปรับปรุงข้อมูลให้มีความกลมกลืนกับกรอบงานวิจัยมากขึ้น โดยเหลือคำถามดังนี้

แบบสอบถามด้านพฤติกรรมการเล่นเกม FPS 2 คำถาม

แบบสอบถามวัดความรุนแรงในครอบครัว 3 คำถาม

แบบสอบถามวัดความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน 2 คำถาม

แบบสอบถามวัดเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว 3 คำถาม

แบบสอบถามด้านปัจจัยของกระบวนการภายในตัวบุคคล 10 คำถาม

แบบสอบถามพฤติกรรมความก้าวร้าว 10 คำถาม

โดยผลการปรับโมเดลให้สอดคล้องกับข้อมูลเป็นไปตาม ตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 แสดงผลการปรับโมเดล

ตารางที่ 1 แสดงผลการปรับโมเดล ค่าทางสถิติ	เกณฑ์มาตรฐาน	กรอบงานวิจัย
P-Value	>0.05	ผ่านเกณฑ์ (p-value = 0.289)
GFI	≥0.95	ผ่านเกณฑ์ (GFI = 0.951)
AGFI	≥0.90	ผ่านเกณฑ์ (AGFI = 0.925)
CFI	≥0.90	ผ่านเกณฑ์ (CFI = 0.999)
NFI	≥0.90 (Awang, 2012)	ผ่านเกณฑ์ (NFI = 0.971)
NNFI (TLI)	≥0.95	ผ่านเกณฑ์ (NNFI = 0.998)
RMSEA	≤0.08	ผ่านเกณฑ์ (RMSEA = 0.010)
RMR	≤0.08	ผ่านเกณฑ์ (RMR = 0.049)

บทที่ 4 ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยปัจจัยที่มีอิทธิพลให้บุคคลเลือกใช้ระบบปัญญาประดิษฐ์ในการตัดสินใจเลือกลงทุนในกองทุนรวม โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติประมวลผลแบบสอบถามจำนวน 405 ชุด จากกลุ่มตัวอย่างที่กำหนดไว้ วิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ได้ ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
2. ผลการวิเคราะห์ในแต่ละปัจจัยที่ศึกษา
3. การทดสอบสมมุติฐาน

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามโดยใช้สถิติเชิงพรรณนา

โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 405 ชุด

ตารางที่ 4.1 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม

ลักษณะ	จำนวน	ร้อยละ (%)
1. เพศ		
ชาย	290	71.60
หญิง	115	28.40
2. อายุ		
อายุ 7 - 9 ปี	50	12.35
อายุ 10-12 ปี	38	9.38
อายุ 13-15 ปี	87	21.48
อายุ 16-18 ปี	230	56.79
3. ระดับการศึกษาสูงสุด		
ประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6)	67	16.54
มัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3)	100	24.69
มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 หรือ ปวช. ปีที่ 1-3)	238	58.77

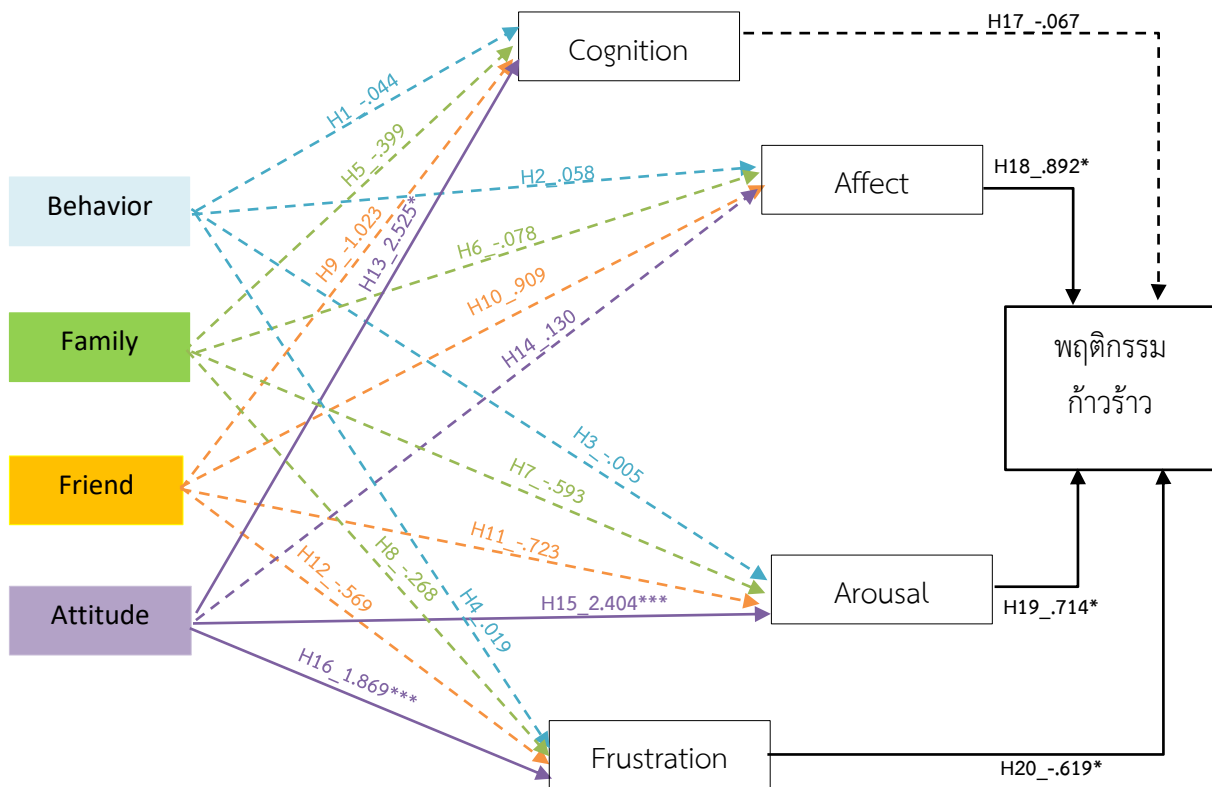
ตารางที่ 4.1 (ต่อ) จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม

4. เกมแอคชั่นแบบ FPS (First Person Shooters Games) หรือเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ที่ท่านเล่นส่วนใหญ่จัดอยู่ในประเภทสำหรับผู้เล่นอายุเท่าไร		
เรตต่ำกว่า 12 ปี	0	0.00
เรต 12 ปีขึ้นไป	3	0.74
เรต 14 ปีขึ้นไป	167	41.24
เรต 16 ปีขึ้นไป	31	7.65
เรต 18 ปีขึ้นไป	204	50.37
5. ท่านเล่นเกมแอคชั่นแบบ FPS (First Person Shooters Games) หรือเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งมานานแค่ไหน		
น้อยกว่า 1 เดือน	1	0.25
1-2 เดือน	7	1.73
3-4 เดือน	109	26.91
5-6 เดือน	99	24.44
นานกว่า 6 เดือน	189	46.67
6. ความถี่ในการเล่นเกมแอคชั่น FPS (First Person Shooters Games) หรือเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งต่อสัปดาห์		
1-2 วัน/สัปดาห์	20	4.93
3-4 วัน/สัปดาห์	150	37.04
5-6 วัน/สัปดาห์	104	25.68
ทุกวัน	131	32.35
7. ระยะเวลาในการเล่นเกมแอคชั่น FPS (First Person Shooters Games) หรือเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งต่อวัน		
น้อยกว่า 1 ชั่วโมง/วัน	5	1.23
1-2 ชั่วโมง/วัน	91	22.47
3-4 ชั่วโมง/วัน	194	47.90
5-6 ชั่วโมง/วัน	95	23.46
เกิน 6 ชั่วโมง/วัน	20	4.94

ตารางที่ 4.2 แสดงรายชื่อเกมและจำนวนผู้เล่น (1 คน เล่นได้มากกว่า 1 เกม)

ลักษณะ	จำนวน
Free Fire (เรท 18+)	208
Call of Duty (เรท 18+)	128
Battlefield (เรท 18+)	106
Far Cry (เรท 18+)	86
Ghostrunner (เรท 18+)	65
DOOM (เรท 18+)	61
Counter-Strike (เรท 16+)	88
SF : SPECIAL FORCE (เรท 16+)	50
PUBG : Playerunknown's Battlegrounds (เรท 14+)	225
Valorant (เรท 14+)	150
Overwatch (เรท 14+)	111
Apex Legends (เรท 14+)	116
Standoff2	1
Titanfall2	1

4.2 ผลการวิเคราะห์ในแต่ละปัจจัยที่ศึกษา



Chi-square = 318.2 GFI = 0.951
 DF = 305 AGFI = 0.925
 NFI = 0.971 CFI = 0.999
 NNFI = 0.998 RMSEA = 0.010

4.3 ผลการวิเคราะห์เชิงสาเหตุของโมเดล

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์เชิงสาเหตุของโมเดล

ตัวแปรที่เป็นสาเหตุ	ตัวแปรที่เป็นผล														
	Cognition			Affect			Arousal			Frustration			Aggression		
	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE	DE	IE	TE
Behavior	-0.044	-	-0.044	0.058	-	0.058	-0.005	-	-0.005	0.019	-	0.019		0.04	0.04
Family	-0.399	-	-0.399	-0.078	-	-0.078	-0.593	-	-0.593	-0.268	-	-0.268		-0.291	-0.291
Friends	-1.023	-	-1.023	0.909	-	0.909	-0.723	-	-0.723	-0.569	-	-0.569		0.727	0.727
Attitude	2.525*	-	2.525	0.13	-	0.13	2.404***	-	2.404	1.869***	-	1.869		0.461	0.461
Cognition	-	-	-		-			-			-		-0.069		-0.069
Affect	-	-	-		-			-			-		0.889**		0.889
Arousal	-	-	-		-			-			-		0.701*		0.701
Frustration	-	-	-		-			-			-		-0.623*		-0.623

หมายเหตุ * $p \leq 0.05$, ** $p < 0.01$, *** $p < 0.001$

DE = อิทธิพลทางตรง, IE = อิทธิพลทางอ้อม, TE = อิทธิพลรวม

4.4 การทดสอบสมมติฐาน

ตารางที่ 4.4 การทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานงานวิจัย		ค่า อิทธิพล	ค่า P Value	ผลการ ทดสอบ	สรุปผล
H1	พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) มีผลต่อ พฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและ เรียนรู้พฤติกรรมนั้น	-0.044	0.264	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยพฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) มีผลต่อการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรมนั้น ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงลบที่ 4.4%
H2	พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านอารมณ์และความรู้สึก	0.058	0.18	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยพฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึก ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงบวกที่ 5.8%
H3	พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว	-0.005	0.784	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยพฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) มีผลต่อความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงลบที่ 0.5%

สมมติฐานงานวิจัย		ค่า อิทธิพล	ค่า P Value	ผลการ ทดสอบ	สรุปผล
H4	พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความคับข้องใจ	0.019	0.253	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยพฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) มีผลต่อความคับข้องใจ ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงบวกที่ 1.9%
H5	ความรุนแรงในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม	-0.399	0.293	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยความรุนแรงในครอบครัวมีผลต่อการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงลบที่ 39.9%
H6	ความรุนแรงในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านอารมณ์และความรู้สึก	-0.078	0.783	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยความรุนแรงในครอบครัวมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึก ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงลบที่ 7.83%
H7	ความรุนแรงในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว	-0.593	0.082	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยความรุนแรงในครอบครัวมีผลต่อความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงลบที่ 59.3%

สมมติฐานงานวิจัย		ค่า อิทธิพล	ค่า P Value	ผลการ ทดสอบ	สรุปผล
H8	ความรุนแรงในครอบครัวมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความผิดหวังคับข้องใจ	-0.268	0.301	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยความรุนแรงในครอบครัวมีผลต่อความผิดหวังคับข้องใจ ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงลบที่ 26.8%
H9	ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม	-1.023	0.349	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดย ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนมีผลต่อการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงลบที่ 102.3%
H10	ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านอารมณ์และความรู้สึก	0.909	0.439	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดย ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึก ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงบวกที่ 90.9%
H11	ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว	-0.723	0.239	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดย ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนมีผลต่อความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงลบที่ 72.3%

สมมติฐานงานวิจัย		ค่า อิทธิพล	ค่า P Value	ผลการ ทดสอบ	สรุปผล
H12	ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความคับข้องใจ	-0.569	0.281	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนมีผลต่อความคับข้องใจ ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงลบที่ 56.9%
H13	เจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม	2.525	0.037	ยอมรับ	มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดย เจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงบวกที่ 252.5%
H14	เจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านอารมณ์และความรู้สึก	0.13	0.925	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยเจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่ออารมณ์และความรู้สึก ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงบวกที่ 13%
H15	เจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว	2.404	<0.001	ยอมรับ	มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.001 โดยเจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงบวกที่ 240.4%
H16	เจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความคับข้องใจ	1.869	<0.001	ยอมรับ	มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.001 โดยเจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อความคับข้องใจ ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงบวกที่ 186.9%

สมมติฐานงานวิจัย		ค่า อิทธิพล	ค่า P Value	ผลการ ทดสอบ	สรุปผล
H17	การเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว	-0.069	0.781	ปฏิเสธ	ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P มากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 โดยการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงบวกที่ 6.9%
H18	อารมณ์และความรู้สึกมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว	0.889	0.001	ยอมรับ	มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.01 โดยอารมณ์และความรู้สึกมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงบวกที่ 88.9%
H19	ความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัวมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว	0.701	0.015	ยอมรับ	มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 ความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัวมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงบวกที่ 70.1%
H20	ความคับข้องใจมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว	-0.623	0.03	ยอมรับ	มีนัยสำคัญทางสถิติ เนื่องจากมีค่า P น้อยกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 ความคับข้องใจมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงลบที่ 62.3%

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย

5.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงความสัมพันธ์ของเกมนิยายมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS : First-person shooter) ต่อความก้าวร้าวของเยาวชน โดยได้ทำการเก็บแบบสอบถามตัวอย่าง จำนวน 40 ชุด เพื่อมาทดสอบค่าความน่าเชื่อถือ (Reliability) เมื่อได้ผลการทดสอบมาแล้วพบว่าค่า Cronbach's Alpha มีความน่าเชื่อถือที่ระดับใกล้เคียง 1 และไม่น้อยกว่า 0.7 ดังตารางที่ 3.1 และได้ทำการเก็บแบบสอบถามจริงจำนวน 405 ชุด หลังจากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์เส้นทาง (Path Analysis) โดยใช้สถิติการถดถอยอย่างง่าย (Simple Regression) เป็นพื้นฐานโดยใช้โปรแกรม IBM SPSS AMOS ในการวิเคราะห์เพื่อศึกษาอิทธิพลของตัวแปรอิสระ(ตัวแปรต้น) ตัวแปรตาม และตัวแปรคั่นกลาง โดยทำการทดสอบความสอดคล้อง ของข้อมูลกับกรอบงานวิจัย ผู้วิจัยทำการตัดคำถามออกเพื่อปรับปรุงข้อมูลให้มีความกลมกลืนกับกรอบงานวิจัยมากขึ้น โดยเหลือคำถามดังนี้ แบบสอบถามด้านพฤติกรรมการเล่นเกม FPS 2 คำถาม แบบสอบถามวัดความรุนแรงในครอบครัว 3 คำถาม แบบสอบถามวัดความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน 2 คำถาม แบบสอบถามวัดเจตคติต่อพฤติกรรมก้าวร้าว 3 คำถาม และแบบสอบถามด้านปัจจัยของกระบวนการภายในตัวบุคคล 10 คำถาม และแบบสอบถามพฤติกรรมความก้าวร้าว 10 คำถาม

ผลวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของแบบสอบถาม

จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 405 ตัวอย่างโดยผลการวิเคราะห์ด้านเพศพบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนมากเป็นเพศชาย จำนวน 290 คน คิดเป็นร้อยละ 71.60 และเป็นเพศหญิง จำนวน 115 คน คิดเป็นร้อยละ 28.40 ด้านอายุเราได้ทำการคัดกรองกลุ่มตัวอย่างให้มีอายุอยู่ระหว่าง 7 – 18 ปี ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 16-18 ปี จำนวน 230 คน คิดเป็นร้อยละ 56.79 ช่วงอายุ 13 – 15 ปี จำนวน 87 คน คิดเป็นร้อยละ 21.48 อายุระหว่าง 7 – 9 ปี จำนวน 50 คนคิดเป็นร้อยละ 12.35 และอายุระหว่าง 10 – 12 ปี จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 9.38

ด้านระดับการศึกษาสูงสุด พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนมากอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 หรือ ปวช. ปีที่ 1-3) จำนวน 238 คน คิดเป็นร้อยละ 58.77 รองลงมาคือระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) จำนวน 100 คน คิดเป็นร้อยละ 24.69 ศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6) จำนวน 67 คน คิดเป็นร้อยละ 16.54

คำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นเกม FPS คำถามแรก ถามเกี่ยวกับประเภทเกม ซึ่งเกมที่กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เล่นจัดอยู่ในเรทสำหรับผู้เล่นอายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 204 คน คิดเป็นร้อยละ 50.37

รองลงมาคือ เรท 14 ปี ขึ้นไป จำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 41.24 เรท 16 ปีขึ้นไป จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 7.65 และ เรท 12 ปีขึ้นไป จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 0.74

คำถามถัดมาถามว่าเคยเล่นเกม FPS นานแค่ไหน คำตอบส่วนใหญ่ คือเล่นเกม FPS มานานกว่า 6 เดือนจำนวน 189 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67 รองลงมาคือ เล่นมานาน 3-4 เดือน จำนวน 109 คน คิดเป็นร้อยละ 26.91 เล่นมานาน 5-6 เดือน จำนวน 99 คน คิดเป็นร้อยละ 24.44 เล่นมา 1-2 เดือน จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.73 และเพิ่งเริ่มเล่นเกม FPS เป็นเวลาน้อยกว่า 1 เดือน จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 0.25

คำถามเกี่ยวกับความถี่ในการเล่นเกม FPS ต่อหนึ่งสัปดาห์ ผลการศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่เล่นเกม 3 – 4 วัน ต่อสัปดาห์ จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.04 เล่นเกมทุกวันจำนวน 131 คน คิดเป็นร้อยละ 32.35 เล่นเกม 5 – 6 วันต่อสัปดาห์ จำนวน 104 คน คิดเป็นร้อยละ 25.68 และ เล่นเกม วันละ 1 – 2 วัน ต่อสัปดาห์ จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 4.93

และคำถามเกี่ยวกับระยะเวลาในการเล่นเกม FPS ต่อวัน สูงสุดคือ เล่นเกม 3 – 4 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 194 คน คิดเป็นร้อยละ 47.90 รองลงมาคือ เล่นเกม 5 – 6 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 23.46 เล่น 1 – 2 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 22.47 เล่นเกิน 6 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 4.94 และ เล่นเกมน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 1.23

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

ผลการทดสอบสมมติฐานในครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่ออธิบายพฤติกรรมก้าวร้าวของเยาวชนโดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ทางปัญญาสังคมของเบนดูราซึ่งกล่าวว่าพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นรูปแบบของพฤติกรรมทางสังคมซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ของมนุษย์ จากสมมติฐานที่ตั้งไว้ 20 ข้อจากตัวแปรต้นที่เป็นปัจจัยภายนอก 4 ตัวแปร ตัวแปรคั่นกลางจากการประมวลผลภายในตัวบุคคล 4 ตัวแปรและ ตัวแปรตาม 1 ตัว ผู้วิจัยสามารถอภิปรายสมมติฐานได้ดังนี้

สมมติฐานที่ 1 (H1) : พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) ไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม โดยมีค่า P เป็น .264 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานที่ (H2) : พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) ไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านอารมณ์และความรู้สึก โดยมีค่า P เป็น .180

สมมติฐานที่ 3 (H3) : พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) ไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว โดยมีค่า P เป็น .784 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานที่ 4 (H4) : พฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) ไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความคับข้องใจ โดยมีค่า P เป็น .253 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานที่ 5 (H5) : ความรุนแรงในครอบครัวไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม โดยมีค่า P เป็น .293 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานที่ 6 (H6) : ความรุนแรงในครอบครัวไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านอารมณ์และความรู้สึก โดยมีค่า P เป็น .783 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานที่ 7 (H7) : ความรุนแรงในครอบครัวไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว โดยมีค่า P เป็น .082 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานที่ 8 (H8) : ความรุนแรงในครอบครัวไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความผิดหวังคับข้องใจ โดยมีค่า P เป็น .301 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานที่ 9 (H9) : ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรมนั้น โดยมีค่า P เป็น .349 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานที่ 10 (H10) : ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านอารมณ์และความรู้สึก โดยมีค่า P เป็น .439 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานที่ 11 (H11) : ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว โดยมีค่า P เป็น .239 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานที่ 12 (H12) : ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อนไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความคับข้องใจ โดยมีค่า P เป็น .281 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานที่ 13 (H3) : เจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว ผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับน้อยกว่า 0.05 โดยมีค่า P-Value เป็น 0.37

สมมติฐานที่ 14 (H14) : เจตคติต่อความรุนแรงไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านอารมณ์และความรู้สึก โดยมีค่า P เป็น .925 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานที่ 15 (H15) : เจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับน้อยกว่า 0.001

สมมติฐานที่ 16 (H16) : เจตคติต่อความรุนแรงมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวผ่านความคับข้องใจ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับน้อยกว่า 0.001

สมมติฐานที่ 17 (H17) : การเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรมไม่มีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว โดยมีค่า P เป็น .781 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05

สมมติฐานที่ 18 (H18) : อารมณ์และความรู้สึกมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับน้อยกว่า 0.001 โดยมีค่า P-Value เป็น 0.001

สมมติฐานที่ 19 (H19) : ความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัวมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับน้อยกว่า 0.05 โดยมีค่า P-Value เป็น 0.15

สมมติฐานที่ 20 (H20) : ความคับข้องใจมีผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในระดับน้อยกว่า 0.05 โดยมีค่า P-Value เป็น 0.03

ตอบข้อคำถามงานวิจัย

- 1 จากการทดสอบสมมติฐานพบว่าพฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) (Behavior) ไม่มีผลทางอ้อมต่อความก้าวร้าวของเยาวชน (Aggression) โดยมีค่า P เป็น .145 ซึ่งมากกว่าระดับนัยสำคัญ 0.05 ซึ่งมีค่าอิทธิพลในเชิงบวกที่ 0.04
- 2 ปัจจัยส่วนบุคคลได้แก่ความรุนแรงในครอบครัว (Family) ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน (Friends) และเจตคติต่อความก้าวร้าวส่วนบุคคล (Attitude) เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวของเยาวชน ผ่านการประมวลผลภายใน 4 ด้านได้แก่ การเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม (Cognition) อารมณ์และความรู้สึก (Affect) ความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว (Arousal) และความคับข้องใจ (Frustration)
 - ความรุนแรงในครอบครัว (Family) ไม่มีผลต่อความก้าวร้าวของเยาวชน ผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม (Cognition) ($P > 0.05$, ค่าอิทธิพล = -0.399) อารมณ์และความรู้สึก (Affect) ($P > 0.05$, ค่าอิทธิพล = -0.078) ความตื่นเต้นหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว (Arousal) ($P > 0.05$, ค่าอิทธิพล = -0.593) และความคับข้องใจ (Frustration) ($P > 0.05$, ค่าอิทธิพล = -0.268)
 - ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน (Friends) ไม่มีผลต่อความก้าวร้าวของเยาวชน ผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม (Cognition) ($P > 0.05$, ค่าอิทธิพล = -1.023) อารมณ์และความรู้สึก (Affect) ($P > 0.05$, ค่าอิทธิพล = +0.909) ความตื่นเต้นหรือสภาวะ

ร่างกายที่ตื่นตัว (Arousal) ($P>0.05$, ค่าอิทธิพล $= -0.723$) และความคับข้องใจ (Frustration) ($P>0.05$, ค่าอิทธิพล $= -0.569$)

- เจตคติต่อความก้าวร้าวส่วนบุคคล (Attitude) ผลต่อความก้าวร้าวของเยาวชน ผ่านการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม (Cognition) ($P<0.05$, ค่าอิทธิพล $= +2.525$) ความตื่นตัวหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว (Arousal) ($P<0.001$, ค่าอิทธิพล $= +2.404$) และความคับข้องใจ (Frustration) ($P<0.001$, ค่าอิทธิพล $= +1.869$) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ อย่างไรก็ตาม เจตคติต่อความก้าวร้าวส่วนบุคคล (Attitude) ไม่มีผลต่อความก้าวร้าวของเยาวชน ผ่านอารมณ์และความรู้สึก (Affect) ($P>0.05$, ค่าอิทธิพล $= +0.13$)

5.3 ข้อเสนอแนะ

1. ด้านพฤติกรรมการเล่นเกม FPS ของเด็ก จากการวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชนอายุระหว่าง 7 – 18 ปี ซึ่งเป็นเด็กในวัยเรียน อย่างไรก็ตามจากผลสรุปแบบสอบถามพบว่าเด็กส่วนใหญ่เล่นเกมถึงในระดับปานกลาง 3 – 4 วัน/สัปดาห์ รองลงมาคือเล่นทุกวันซึ่งถือว่าเป็นความถี่ในระดับสูงมาก ในส่วนของระยะเวลาในการเล่นเกมนั้นในระดับปานกลาง 3 – 4 ชั่วโมง/ต่อวัน รองลงมาคือเล่น 5 – 6 ชั่วโมงต่อวันซึ่งถือว่าเป็นระยะเวลาในการเล่นเกมนั้นในระดับที่สูง ดังนั้นเพื่อหลีกเลี่ยงความเสี่ยงที่จะเกิดผลกระทบต่อความพฤติกรรมความก้าวร้าวรุนแรงจากเล่นเกม ผู้ปกครองควรให้คำแนะนำและสอดส่องบุตรหลานของตนเองในด้านความเหมาะสมของเนื้อหา รวมถึงจำกัดระยะเวลาในการเล่นเกมนให้อยู่ในระดับที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก ๆ
2. จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่าของเจตคติต่อความรุนแรงมีผลทางตรงการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม ความตื่นตัวหรือสภาวะร่างกายที่ตื่นตัว และความคับข้องใจ
 - โดยเด็กที่มีเจตคติต่อความรุนแรงสูง หรือเด็กที่มีความคิดและความเชื่อว่าการใช้ความรุนแรงเป็นสิ่งที่ปกติหรือมีบรรทัดฐานว่าการใช้ความรุนแรงไม่ใช่สิ่งผิดจะทำให้เด็กเหล่านี้เปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรมความรุนแรงได้มากที่สุด
 - เมื่อสภาวะร่างกายเกิดความตื่นตัวเด็กที่มีเจตคติต่อความรุนแรงสูงจะแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวได้ง่ายยิ่งขึ้น
 - เด็กที่เด็กที่มีเจตคติต่อความรุนแรงสูงจะรู้สึกคับข้องใจได้มากกว่าซึ่งความคับข้องใจนี้มีผลโดยตรงต่อพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง ดังนั้นจากข้อสรุปที่ว่าของเจตคติมีผลต่อการประมวลผลภายในส่วนบุคคล ที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมความรุนแรงถึงสามด้าน ดังนั้นผู้ปกครองควรใส่ใจและปลูกฝังค่านิยม เจตคติ และ

ความเชื่อเกี่ยวกับความรุนแรงของเด็ก ๆ ให้ถูกต้อง โดยสอนให้เด็ก ๆ เรียนรู้ว่าการใช้ความรุนแรงไม่ใช่เรื่องปกติ และควรหลีกเลี่ยงสถานการณ์ที่ก่อให้เกิดความรุนแรงหรือการรับมือกับความรุนแรงแบบผิด ๆ เพื่อไม่ให้เกิดการเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงในเด็ก

5.4 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1 งานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาแบบเฉพาะกลุ่ม โดยเน้นไปที่การศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (First-person shooter : FPS) โดยเฉพาะ ดังนั้นสามารถขยายผลในการวิจัยไปสู่การวิจัยสื่อที่มีความรุนแรงอื่น ๆ เช่นเกมประเภทอื่น ๆ หรือรายการโทรทัศน์ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการเรียนรู้ความรุนแรง เนื่องจากปัจจุบันเด็ก ๆ สามารถเข้าถึงสื่อต่าง ๆ ได้รวดเร็ว และสามารถเข้าถึงได้หลายช่องทางมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความก้าวร้าวรุนแรง จึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อรับมือกับปัญหาความรุนแรงของเยาวชนต่อไป

2 ประเด็นของการลดความรู้สึกต่อความรุนแรง (Desensitization) โดยการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงและเรียนรู้พฤติกรรม หรือการอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีความรุนแรงเป็นเวลานาน จนทำให้เกิดความเคยชินต่อความรุนแรง ทำให้มีพฤติกรรมการช่วยเหลือผู้อื่นลดลง (Cialdini & Kendrick, 1976) เป็นประเด็นที่น่าสนใจ และมีความสำคัญควรได้รับการศึกษาต่อไป ซึ่งอาจจะทำให้ทราบถึงการก่อให้เกิดพฤติกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางป้องกันพฤติกรรมอันเกิดจากการเรียนรู้ความก้าวร้าวจากตัวแบบในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างทันทั่วทั้งที่

แบบสอบถาม

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาความสัมพันธ์ของเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS : First-person shooter) ต่อระดับความก้าวร้าวของเยาวชน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นเกมของเยาวชน ศึกษาระดับความก้าวร้าวรุนแรงของเยาวชนที่เล่นเกม และศึกษาว่าการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (FPS : First-person shooter) เกี่ยวข้องกับความก้าวร้าวของเยาวชนหรือไม่ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสนับสนุนกีฬาอีสปอร์ตหรือควบคุมกำกับดูแลการเล่นเกมการเล่นเกมของเด็กและเยาวชน แบบสอบถามแบ่งเป็น 2 ส่วนหลักที่เป็นแบบเติมคำและประเมินค่าตามความรู้สึกที่แท้จริงของท่าน คำตอบที่ท่านตอบไม่มีถูกหรือผิด คำตอบและการประเมินผลข้อมูลจะถูกดำเนินการในภาพรวม โดยจะไม่นำข้อมูลไปใช้วิเคราะห์เป็นรายบุคคล และเป็นความลับที่ผู้วิจัยจะรักษาไว้เพื่อการวิจัยนี้เท่านั้น

ก่อนตอบคำถาม โปรดตรวจสอบข้อคำถาม พร้อมกับตอบคำถามให้ตรงกับความรู้สึกที่แท้จริงกับความคิดท่านมากที่สุด คำตอบแรกที่ท่านรู้สึกมักตรงกับความรู้สึกที่ท่านต้องการตอบจริงๆ คำตอบของท่านมีคุณค่าอย่างยิ่ง ซึ่งถือว่าท่านเป็นผู้ที่มีความสำคัญที่ทำให้การศึกษาในครั้งนี้สำเร็จ ขอขอบคุณสำหรับการเข้าร่วมในการศึกษาครั้งนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ปัจจัยด้านองค์ประกอบส่วนบุคคล

ส่วนที่ 3 ปัจจัยด้านกระบวนการภายในตัวบุคคล

ส่วนที่ 4 แบบสอบถามพฤติกรรมความก้าวร้าว

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปและพฤติกรรมการเล่นเกมของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง () หน้าข้อความและกรอกข้อมูลลงในช่องว่างตามความเป็นจริง

1. ท่านเคยเล่นเกมแอคชั่นแบบ FPS (FPS : First-person shooter) หรือเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งหรือไม่
() เคยเล่น () ไม่เคยเล่น
2. อายุ

- () อายุต่ำกว่า 7 ปี
 - () อายุ 7 - 9 ปี
 - () อายุ 10-12 ปี
 - () อายุ 13-15 ปี
 - () อายุ 16-18 ปี
 - () อายุ 18 ปีขึ้นไป
3. เพศ
- () หญิง () ชาย
4. ระดับการศึกษาสูงสุด
- () ประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6)
 - () มัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3)
 - () มัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 หรือ ปวช ปีที่ 1-3)
5. เกมแอคชั่นแบบ FPS (First Person Shooters Games) หรือเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง เกมใดบ้างที่ท่านเคยเล่น (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)
- () Free Fire (เรท 18+)
 - () Call of Duty (เรท 18+)
 - () Battlefield (เรท 18+)
 - () Far Cry (เรท 18+)
 - () Ghostrunner (เรท 18+)
 - () DOOM (เรท 18+)
 - () Counter-Strike (เรท 16+)
 - () PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) (เรท 14+)
 - () Valorant (เรท 14+)
 - () Overwatch (เรท 14+)
 - () Apex Legends (เรท 14+)
 - () อื่น ๆ โปรดระบุ.....

6. เกมแอคชั่นแบบ FPS (First Person Shooters Games) หรือเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ที่ท่าน
เล่นส่วนใหญ่จัดอยู่ในเรทเกมสำหรับผู้เล่นอายุเท่าไร
() 12 ปีขึ้นไป () 14 ปีขึ้นไป () 16 ปีขึ้นไป () 18 ปีขึ้นไป
7. ท่านเล่นเกมแอคชั่นแบบ FPS (First Person Shooters Games) หรือเกมยิงมุมมองบุคคลที่
หนึ่ง มานานแค่ไหน
() น้อยกว่า 1 เดือน
() 1-2 เดือน
() 3-4 เดือน
() 5-6 เดือน
() นานกว่า 6 เดือน
8. ความถี่ในการเล่นเกมแอคชั่น FPS (First Person Shooters Games) หรือเกมยิงมุมมองบุคคล
ที่หนึ่งต่อสัปดาห์
() 1-2 วัน () 3-4 วัน () 5-6 วัน () ทุกวัน
9. ระยะเวลาในการเล่นเกมแอคชั่น FPS (First Person Shooters Games) หรือเกมยิงมุมมอง
บุคคลที่หนึ่งต่อวัน
() น้อยกว่า 1 ชั่วโมง/วัน
() 1-2 ชั่วโมง/วัน
() 3-4 ชั่วโมง/วัน
() 5-6 ชั่วโมง/วัน
() เกิน 6 ชั่วโมง/วัน

ส่วนที่ 2 ปัจจัยด้านองค์ประกอบส่วนบุคคล วัดความรุนแรงในครอบครัว ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน และเจตคติและความเชื่อต่อความก้าวร้าวส่วนบุคคล

ความรุนแรงในครอบครัว (บิดา มารดา ญาติ พี่น้อง หรือผู้ปกครอง)

1. คนในครอบครัวของฉันชอบพูดวิจารณ์คนอื่น

☐	☐	☐	☐	☐
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง

2. คนในครอบครัวของฉันลงโทษคนผิดโดยการเยียนตี

☐	☐	☐	☐	☐
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง

3. หากมีการทะเลาะกันภายในครอบครัวหรือทะเลาะกับคนอื่น คนในครอบครัวของฉันมักจะพูดจาด้วยถ้อยคำที่หยาบคาย

☐	☐	☐	☐	☐
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง

4. คนในครอบครัวของฉันมักจะทำให้กำลังต่อสู้กับคนที่เข้าทะเลาะด้วย

☐	☐	☐	☐	☐
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง

ความรุนแรงในกลุ่มเพื่อน (เพื่อนร่วมชั้นเรียน /เพื่อนร่วมทีมเล่นเกม)

5. หากเพื่อนของฉันโกรธใครอยู่ก็จะยุให้ฉันโกรธคน ๆ นั้นด้วย

☐	☐	☐	☐	☐
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง

6. เพื่อนของฉันแสดงท่าทางล้อเลียนข้อบกพร่องของคนอื่นให้เป็นที่สนุกสนานเวลาที่พูดคุยกัน

☐	☐	☐	☐	☐
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง

7. เพื่อนของฉันมักจะพูดคำหยาบเมื่อโต้เถียงกับผู้อื่น

☐	☐	☐	☐	☐
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง

8. เพื่อนของฉันมักใช้กำลังต่อสู้หรือทำร้ายคนที่เข้ามาหาเรื่องทะเลาะ

☐	☐	☐	☐	☐
จริงที่สุด	จริง	ค่อนข้างจริง	ค่อนข้างไม่จริง	ไม่จริง

แบบวัดเจตคติและความเชื่อต่อความก้าวร้าว (Aggressive belief & Attitudes)

1. การไม่ได้ตอบกับคนที่เข้ามาทำร้ายเราเป็นเรื่องของคนฉลาดตาขาว

☐ เห็นด้วยอย่างยิ่ง ☐ เห็นด้วย ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่เห็นด้วย ☐ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

2. เราควรพุดจาประชดประชันใส่คนที่ทำให้เราโกรธ เขาจะารู้ตัว

☐ เห็นด้วยอย่างยิ่ง ☐ เห็นด้วย ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่เห็นด้วย ☐ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

3. การขวางปาทำลายสิ่งของเพื่อระบายความโกรธไม่ใช่เรื่องเลวร้าย

☐ เห็นด้วยอย่างยิ่ง ☐ เห็นด้วย ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่เห็นด้วย ☐ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

4. ถ้าการแก้แค้นคนอื่นทำให้ความโกรธของฉันหมดไป ฉันจะทำทันที

☐ เห็นด้วยอย่างยิ่ง ☐ เห็นด้วย ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่เห็นด้วย ☐ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

5. การต่อสู้โดยการชกต่อย หรือตบตีกับผู้อื่นเป็นเรื่องธรรมดา

☐ เห็นด้วยอย่างยิ่ง ☐ เห็นด้วย ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่เห็นด้วย ☐ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

6. ฉันเห็นด้วยที่เราจะพุดคำหยาบคายโต้เถียงกับคนที่มาพุดคำหยาบคายกับเราก่อน

☐ เห็นด้วยอย่างยิ่ง ☐ เห็นด้วย ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่เห็นด้วย ☐ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

7. ฉันเห็นว่าการนินทาคนอื่นลับหลังเป็นธรรมดาที่ใคร ๆ ก็ทำกัน

☐ เห็นด้วยอย่างยิ่ง ☐ เห็นด้วย ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่เห็นด้วย ☐ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

8. การพุดจาข่มขู่ผู้อื่นเป็นเรื่องธรรมดา หากเราต้องการให้เขาทำตามในสิ่งที่เราต้องการ

☐ เห็นด้วยอย่างยิ่ง ☐ เห็นด้วย ☐ ไม่แน่ใจ ☐ ไม่เห็นด้วย ☐ ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ส่วนที่ 3 ปัจจัยด้านกระบวนการภายในตัวบุคคล

ข้อคำถาม	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่ จริง
ความรู้คิดภายในตัวบุคคลต่อการแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว (Cognition)					
1. คุณเกลียดชังผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามในขณะที่เล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง					
2. คุณต้องการแก้แค้นฝ่ายตรงข้ามที่ทำร้ายคุณในขณะที่เล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง					
3. การใช้คำพูดหยาบคายในขณะที่เล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ถือเป็นเรื่องปกติสำหรับคุณและเพื่อนร่วมทีม					
4. คุณเลียนแบบคำพูดและพฤติกรรมที่แสดงออกในการเล่นจากเพื่อนหรือสตรีมเมอร์ที่คุณติดตาม					
ความรู้สึภายในตัวบุคคลที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (Affect)					
5. คุณรู้สึกหงุดหงิด โกรธง่าย และฉุนเฉียวในขณะที่เล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง					
6. คุณรู้สึกภูมิใจที่สามารถทำลายผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามได้ในขณะที่เล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง					
7. คุณรู้สึกสนุกสนานเมื่อเพื่อนของคุณพูดจากหยอกล้อกันด้วยถ้อยคำที่หยาบคายในขณะที่เล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง					
8. คุณรู้สึกเฉย ๆ และคุ้นชินกับฉากการต่อสู้ หรือการไล่ทำร้ายกันในเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง					
ภาวะความตื่นตัวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าว (Arousal)					
9. ในขณะที่เล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง หัวใจของคุณจะเต้นเร็วและแรงกว่าปกติ					
10. คุณรู้สึกตื่นตัวมากกว่าปกติในขณะที่เล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง					
11. คุณจะหายใจเร็ว และชอบถึงกว่าปกติในขณะที่เล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง					
12. คุณจะมีอาการมือสั่น และไม่สามารถควบคุมร่างกายได้ดีเหมือนปกติในขณะที่เล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง					

ข้อคำถาม	จริง ที่สุด	จริง	ค่อนข้าง จริง	ค่อนข้าง ไม่จริง	ไม่ จริง
ความก้าวร้าวที่มาจากความคับข้องใจ (Frustration)					
13. หากถูกรบกวนในขณะที่เล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง จะทำให้คุณ ขุ่นเคืองใจ					
14. คุณโกรธคนที่เป็อุปสรรคต่อการเล่นเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่ง					
15. คุณจะรู้สึกไม่พอใจอย่างมาก เมื่อคุณยิงพลาดในขณะที่เล่นเกมยิง มุมมองบุคคลที่หนึ่ง					
16. คุณจะโมโห หากผลของเกมยิงมุมมองบุคคลที่หนึ่งไม่เป็นไปตามที่ คุณคาดหวัง					

แบบสอบถามพฤติกรรมความก้าวร้าว

คำชี้แจง โปรดประเมินค่าแต่ละหัวข้อดังต่อไปนี้ตามความเป็นจริงสำหรับท่าน เมื่อท่านอ่าน

คำถามเข้าใจแล้วโปรดเติมเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับตัวท่านมากที่สุด

ข้อคำถาม	ใช่ ตัวฉัน ที่สุด	ใช่ตัว ฉัน	อาจจะ เป็นตัว ฉัน	ไม่ใช่ ตัว ฉัน	ไม่ใช่ ตัวฉัน เลย
องค์ประกอบความก้าวร้าวทางร่างกาย (Physical Aggression)					
1. เมื่อคุณไม่พอใจใครมักแสดงอาการชักสีหน้าใส่ผู้ที่ทำให้ คุณไม่พอใจในทันที					
2. ถ้าเพื่อนโยนของมาโดน คุณจะขว้างของนั้นกลับไปที่โดนเพื่อนคนนั้น					
3. เมื่อมีคนหาเรื่องคุณ คุณจะลงมือโต้ตอบในทันที					
4. คุณเคยผลัก ตบหรือชกต่อยผู้อื่น					
องค์ประกอบความก้าวร้าวทางวาจา (Verbal Aggression)					
5. เมื่อมีคนที่ไม่เห็นด้วยกับคุณ คุณจะโต้เถียงกับเขา					
6. คุณมักจะพูดล้อเลียนปด้อยผู้อื่น					
7. คุณเคยพูดจาข่มขู่คุกคามผู้อื่น					
8. คุณเคยพูดนินทาผู้อื่น					
องค์ประกอบความโกรธแค้น (Anger)					
9. คุณมีปัญหาในการควบคุมอารมณ์โกรธของตัวเอง					
10. คุณเป็นคนโกรธง่ายหายเร็ว					
11. บางครั้งคุณก็ทำอะไรรุนแรงโดยไม่มีเหตุผล					
12. หากมีคนทำไม่ดีกับคุณ คุณจะรู้สึกโกรธแค้นคน ๆ นั้นเป็นอย่างมาก					
องค์ประกอบความก้าวร้าวแบบมุ่งร้าย (Hostility)					
13. บางครั้งคุณรู้สึกชีวิตของคุณไม่ค่อยได้รับความยุติธรรม					
14. คุณสงสัยว่า ทำไมบางครั้งคุณจะรู้สึกเคืองแค้นกับอะไรบางอย่างในชีวิต					
15. คนอื่นมักจะได้อิทธิพลและสิ่งที่ดีกว่าคุณเสมอ					
16. คุณไม่ค่อยไวใจผู้อื่น					

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

เกษตรชัย และหิเม, (2555). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยคุณลักษณะทางจิต ปัจจัยการอบรมเลี้ยงดูของครอบครัว และปัจจัยอิทธิพลความรุนแรงกับพฤติกรรมการรังแกของนักเรียนโรงเรียนเอกชนสอนศาสนาอิสลามในจังหวัดสงขลา (วารสารศิลปศาสตร์ ปีที่ 4 ฉบับที่ 2).

จิตติวัตร ไกรนรา, เดชรัตน์ โชติปทุมวรรณ, และนันทพงศ์ ปานทิม (2559). ผลของการมีความรู้สึกร่วมในการเล่นเกมนออนไลน์ ต่อพฤติกรรมช่วยเหลือและความก้าวร้าว (โครงการงานทางจิตวิทยาปริญญาบัณฑิต) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ณัฐพงษ์ สว่างจิตร์, นุชนาถ หวันมาแะ, และโสภิตา ปีตินวสกุล (2556). ผลของการได้รับการกระตุ้นจากภาพตัวละครในวิดีโอเกมต่อการลงความเห็นเกี่ยวกับการยอมรับความก้าวร้าวรุนแรงระหว่างบุคคล (โครงการงานทางจิตวิทยาปริญญาบัณฑิต) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ผู้จัดการออนไลน์ (2562) .10 อันดับ เงินรางวัลรวมอีสปอร์ตสูงสุด ประจำปี 2019. เผยแพร่: 29 ธ.ค. 2562 21:56.ค้นคว้า : 5 ก.ค. 2563.

พัชรภรณ์ หงษ์สืบสอง, นันทา เต็มสมบัติถาวร, และศิริลักษณ์ นรินทร์รัตน์ (2556). ความต้องการในการแก้ปัญหาการติดเกมออนไลน์และอินเทอร์เน็ตของเยาวชน ในเขตเทศบาลตำบลคูใต้ จังหวัดน่าน (วารสารวิชาการและวิจัย) มทร.พระนคร ฉบับพิเศษ, 119-124.

สรารุณ กุสมภัม (2558). รูปแบบความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของพฤติกรรมความก้าวร้าวของผู้ชมฟุตบอลไทย

ภาษาอังกฤษ (ดุชนิพนธ์หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต) มหาวิทยาลัยบูรพา.

วัชรินทร์ จามจุรี (2550) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยภายในกับปัจจัยภายนอก ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร(ฝ่ายประถม) (ปริญญานิพนธ์) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศูนย์วิจัยกสิกรไทย (2562) E-Sport ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนผ่านจากอุตสาหกรรมเกมเพื่อสนับสนุนการไปสู่การแข่งขันเชิงกีฬา สร้างโอกาสให้ธุรกิจที่เกี่ยวข้อง (กระแสนวัตกรรม ฉบับที่ 3049).

อัจฉริยา เลิศอนันต์วรกุล (2548). ความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาการสัมผัส ความก้าวร้าวและความปรารถนาในการใช้สื่อที่รุนแรงเพื่อความบันเทิงของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (วิทยานิพนธ์สาขาวิชาจิตวิทยาสังคม) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

Anderson and Brad J. Bushman (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. (P355)

Anderson and Brad J. Bushman (2002) Human aggression. Annual review of psychology, 27-51.

Berkowitz, L. (2012). A cognitive-neoassociation theory of aggression. In P. A. M. Van Lange, A. W. Kruglanski, & E. T. Higgins (Eds.), Handbook of theories of social psychology. Sage Publications Ltd

Brockmyer, J. H., Fox C.M Cutiss, K.A., McBroom, E., Burkhart, K.M., & Pidruzny, J.N. (2009). The development of the Game Engagement Questionnaire A measure of engagement in video game-playing. Journal of Experimental Social Psychology, 45(4) 624-634

Bushman BJ, Anderson CA. Violent video games and hostile expectations. A test of the general aggression model. Personality and Social Psychology bulletin. 2002;28: 1679-1686

Bushman BJ, & Gibson, B. (2010). Violent video games cause and increase in aggression long after the game has been turned off. Social Psychological and Personality Science, 2, 29-32

Buss, A H. (1961). The Psychology of Aggression. NY: Wiley.

Dollard, J., Miller, N. E., Doob, L. W., Mowrer, O. H., & Sears, R. R. (1939). Frustration and aggression. Yale University Press.

Mark scheme. (2016) Optimising Performance and Evaluating Contemporary Issues within Sport.

Raven, B H., & Rubin, J.Z. (1983). Social Psychology NY: Wiley.